

576 KONZOL

AMIT KÍNÁLUNK:

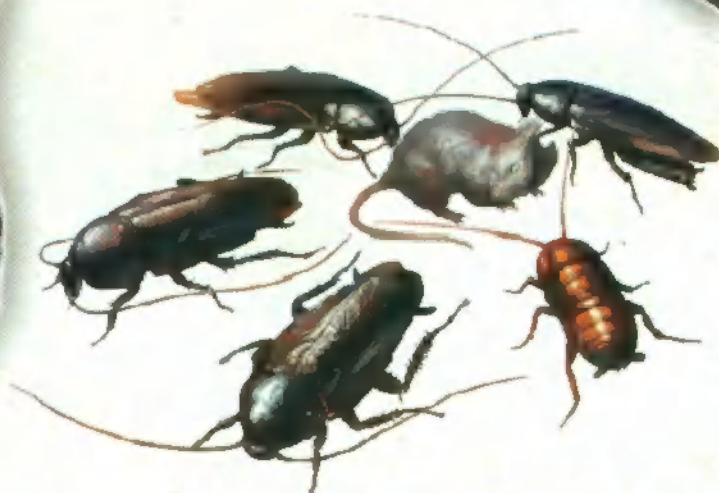
DEATHRAP DUNGEON - PSX

QUAKE 64 - N64

GEX 3D - PSX

DARK RIFT - N64

PITFALL 3D - PSX



RESIDENT EVIL 2 **PSX**

**GYENGÉBB IDEGZETŰ
PLAYSTATION TULAJDONOSOK
EZT A JÁTEKOT
NE PRÓBÁLJÁK KE**



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL. 359-0576

Az akciós árak kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!



PLAYSTATION

**SONY PSX-1
CONTROL PAD
+ DEMO CD
HÍVJ!**



**NINTENDO 64
+1 CONTROL PAD
HÍVJ!**

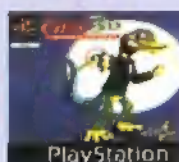
NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

Fogy. ár	Akciós ár
ACE COMBAT 2	11990.-
ACTUA TENNIS	HÍVJ
ADIDAS POWER SOCCER	6990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AGILE WARRIOR	7990.-
AIR COMBAT / PLATINUM	6990.-
AIR RACE	9990.-
ALIEN TRILOGY / PLATINUM	6990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BLAM MACHINHEAD	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-



BREATH OF FIRE 3	HÍVJ
BUGRIDERS	12990.-
BUSHIDO BLADE	13990.-
BUST A MOVE 2 ARCADE	6990.-
C&C RED ALERT	13990.-
CARMAGEDDON	HÍVJ
CASTLEVANIA	11990.-
CHILL	13990.-
COLONY WARS	11990.-
COMMAND & CONQUER	9990.-
CRASH BANDICOOT / PLATINUM	6990.-
CRASH BANDICOOT 2	13990.-
CRIME KILLER	HÍVJ
CRITICOM	11990.-
CROC	11990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CRYPT KILLER	9990.-
CYBERIA	7990.-
DARK FORCES	13990.-



DARK OMEN	13990.-
DARKLIGHT CONFLICT	13990.-
DEAD BALL ZONE	HÍVJ
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DESTRUCTION DERBY 2	6990.-
DEVIL'S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DIE HARD / PLATINUM	7990.-
DISRUPTOR	9990.-
DUKE NUKEM 3D	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
FADE TO BLACK	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FELONY 1179	HÍVJ
FIFA 98	13990.-
FIGHTING FORCE	13990.-
FLYING CORPS	HÍVJ

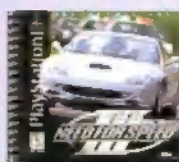


FORMULA 1 97	11990.-
FORMULA KARTS	9990.-
FORSAKEN	HÍVJ
FROGGER	11990.-
G POLICE	11990.-
GEX 3D	13990.-
GRAN TURISMO	14990.-
GRAND THEFT AUTO	12990.-
GRID RUNNER	13990.-
HERCULES ACTION GAME	13990.-
INDY 500	HÍVJ
INTERNATIONAL S. B. SOCCER PRO	7990.-
IZNOGQUD	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET SETTER	12990.-
JUDICE DREDD	11990.-
JUMPING FLASH 2	5990.-
LETHAL ENFORCERS	12990.-
LOST VIKINGS 2	9990.-
LOST WORLD JURASSIC PARK 2	11990.-

LUCKY LUKE	11990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MDK	12990.-
MECHWARRIOR 2	13990.-
MEGA MAN 8	HÍVJ
MEGA MAN BATTLE & CHASE	HÍVJ
MEN IN BLACK	HÍVJ
MICROMACHINES V3	13990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY / PL	7990.-
MOTO RACER	12990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTORHEAD	12990.-
MOTORTOON GRAND PRIX 2	13990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 98	13990.-
NBA FASTBREAK 98	13990.-
NBA LIVE 98	13990.-
NEED FOR SPEED 2	11990.-
NEED FOR SPEED 3	13990.-
NHL FACE OFF 98	12990.-
NHL POWERPLAY	13990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NUCLEAR STRIKE	11990.-
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE	13990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-



PANDEMONIUM 2	13990.-
PANDEMONIUM	7990.-
PEAK PERFORMANCE	11990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PGA TOUR GOLF 98	13990.-
PHILOSOMA	8990.-
PITFALL 3D	13990.-
PORSCHE CHALLENGE	6990.-
POY POY	HÍVJ
PREMIER MANAGER 98	HÍVJ
PRO PINBALL TIMESHOCK	12990.-
PROJECT X 2 - NO RELIEF	13990.-
RALLY CROSS	11990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	11990.-
RAPID RACER	9990.-
RAYMAN / PLATINUM	7990.-
RAYSTORM	11990.-
REBEL ASSAULT II	13990.-
REBOOT	13990.-



RELOADED	13990.-
RESIDENT EVIL 2	13990.-
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	12990.-
RIDGE RACER REVOLUTION	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
SENTINEL RETURNS	HÍVJ
SHADOW MASTER	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SNOW RACER	13990.-
SOVIET STRIKE	7990.-
SPACE JAM	7990.-
SPEEDSTER	13990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STEEL REIGN	12990.-
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-
SUPER PANG COLLECTION	HÍVJ
SWAGMAN	11990.-
TEKKEN 2 / PLATINUM	6990.-
TEST DRIVE 4	12990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THUNDERHAWK 2	7990.-
TOCA TOURING CAR	13990.-
TOMB RAIDER / PLATINUM	7990.-
TOMMY MAKINEN W. RALLY CH.	HÍVJ
TOTAL DRIVEN	12990.-
TRANSPORT TYCOON	7990.-
TRUE PINBALL	6990.-
VIEWPOINT	9990.-
VR 3000	HÍVJ
V-RALLY	13990.-
WARCRAFT II	13990.-
WING COMMANDER IV	13990.-
WING OVER	13990.-
WIPEOUT	6990.-
WORLD CUP 98	13990.-
Z	5990.-

AEROFIGHTERS ASSAULT	HÍVJ
BLAST CORPS	HÍVJ
BOMBERMAN 64	HÍVJ
BUST A MOVE 2	HÍVJ
CAMELEON TWIST	HÍVJ
CLAY FIGHTER	HÍVJ

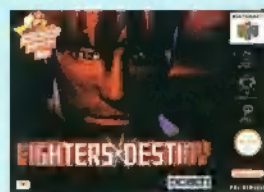


CRUISIN' USA	HÍVJ
DIDY KONG RACING	HÍVJ
DOOM 64	HÍVJ
DUKE NUKEM 3D	HÍVJ
EXTREME G	HÍVJ
F1 POLE POSITION	HÍVJ
FIFA 64	HÍVJ



FIFA 98	HÍVJ
FIGHTERS DESTINY	HÍVJ
FORSAKEN	HÍVJ
GOLDEN EYE	HÍVJ
HEXEN	HÍVJ
INT. SUPERSTAR SOCCER	HÍVJ
KILLER INSTINCT GOLD	HÍVJ
LAMBORGHINI	HÍVJ
LYLAT WARS	HÍVJ
MACE	HÍVJ
MADDEN FOOTBALL 64	HÍVJ

MARIO KART	HÍVJ
MISCHIEF MAKERS	HÍVJ
MORTAL KOMBAT TRILOGY	HÍVJ
MORTAL MYTHOLOGIES	HÍVJ
MYSTICAL NINJA	HÍVJ
NAGANO OLYMPIC HOCKEY 98	HÍVJ



NAGANO WINTER OLYMPICS 98	HÍVJ
NBA HANGTIME	HÍVJ
NBA PRO 98	HÍVJ
NHL BREAKAWAY	HÍVJ
PILOT WINGS 64	HÍVJ
QUAKE 64	HÍVJ
RAMPAGE WORLD TOUR	HÍVJ
ROBOTRON X	HÍVJ
SAN FRANCISCO RUSH	HÍVJ
SNOWBOARD KIDS	HÍVJ



STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	HÍVJ
SUPER MARIO 64	HÍVJ
TETRIS/SPHERE	HÍVJ
TOP GEAR RALLY	HÍVJ
TURKO DINOSAUR HUNTER	HÍVJ
WAYNE RACE	HÍVJ
WAYNE GRETZKY HOCKEY	HÍVJ
WCW VS nWo	HÍVJ
WETRIX	HÍVJ
WORLD CUP 98	HÍVJ
YOSHIE STORY	HÍVJ

KIEGÉSZÍTŐK

Fogy. ár	Akciós ár
GAME BOY HÁLÓZATI(POCKET)	1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
NES ACTION REPLAY	5999.-



9990.-

NINTENDO 64 JOYSTICK(6 SZÍN)	9999.-
NINTENDO 64 MEMÓRIA KARTYA	3999.-
NINTENDO 64 RF KÁBEL	7999.-
NINTENDO 64 RUMBLE PAK	4999.-
NINTENDO 64 TOPGEAR KORMÁNY + PEDAL	24999.-
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	9999.-
PSX ANALOG JOYPAD	9999.-
PSX ARCADE STICK	9999.-
PSX EGER	9999.-
PSX ERAZER MP5 GUN	12999.-
PSX EXTREME PAD(FEKETE)	4999.-



PSX EXTREME PAD(KÉK)	4999.-
PSX EXTREME PAD(SÁRGA)	4999.-
PSX JOY HOSSZABÍTÓ	1999.-
PSX MEMÓRIA KARTYA 1MB(11 SZÍN)	4999.-
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999.-
PSX REAL ARCADE GUN	19999.-



PSX RF KÁBEL	7999.-
PSX SONY CONTROLL PAD	6999.-



PSX TOPGEAR KORMÁNY + PEDAL	24999.-
SATURN TOPGEAR KORMÁNY + PEDAL	24999.-
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-
SNES 6 JÁTEKOS TRI BAL ADAPTER	3999.-
SNES JOY - ACTION PAD	3999.-
SNES TOPFIGHTER JOY	9999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-



SATURN CD-K

Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE MONSTERS	13990.-
BLACK FIRE	13990.-
CRIME WAVE	13990.-
CRUSADER NO REMORSE	7990.-
EARTHWORM JIM 2	13990.-
EURO 96	9990.-
FIFA 97	13990.-
GOLDEN AXE THE DUEL	7990.-
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	9990.-
KEIO 2 FLYING SQUADRON	13990.-
NEED FOR SPEED	13990.-
ROAD RASH	13990.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-

SHINOBI X	9990.-	7990.-
SKELETON WARRIORS	13990.-	7990.-
SPACE JAM	13990.-	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-	7990.-
STRIKER 96	12990.-	7990.-
TUNNEL B1	13990.-	7990.-
VIRTUA RACING	7990.-	
VIRTUAL OPEN TENNIS	7990.-	
WWF WRESTLE MANIA	7990.-	

AKCIÓ! 7990 FT/DB

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM

Hírek.....	2
World Cup 98 (PSX)	4
Everybody's Golf - Klonoa (PSX)	5
Colin McRae Rally - Dead or Alive (PSX) .	6
Spawn(PSX)	7
Gex 3D (PSX)	8
Snow Racer 98 - Chill (PSX)	10
Reboot - Jet Rider 2 (PSX)	11
WCW Vs NWO (N64)	12
Newman Haas - Kart Duel 2 (PSX).....	13
Quake (N64)	14
Lucky Luke (PSX)	15
Dark Omen (PSX)	16
Aero Fighters Assault (N64)	17
Pitfall 3D (PSX)	18
Dark Rift (N64)	20
NBA Fastbreak 98 (PSX)	21
Deathtrap Dungeon (PSX)	22
Resident Evil 2 (PSX)	24
Lel-Tár.....	28










aktuális 06

Újra itt a nyár, itt a napsugár, a kempingben még nincs senki – de minék is lenne, hiszen megjelent az új KONZOL! Talán az már a címlap alapján is látszik, hogy a szerkesztőség egy része (jómagam) Resident Evil 2 lábzan ég. Adunk hozzá egy teljes leírást, az összes térképet, tippeket – ezt hívják "Full Service"-nek. Persze több más bombasztikus program is helyet kapott a lap hasábjain, Pl. a Croc méltó utódja, a GEX 3D és a hajdani jugoszláv képergényekből ismerő Talpraesett Tom, alias Villám Vill, alias Lucky Luke is. Sajnos a N64-es front ezúttal elég gyenge, de a Quake 64 azért megér egy misét (szerintem Vári Zozó kissé szigorúbb volt a kelleténél az értékeléskor).

Talán nem árulok el titkot azzal, ha közhírre teszem: a következő KONZOL nyári összevont szám lesz! Ebben apróbb változtatásokkal fogtok találkozni: az "Előzetes" olvasói nyomásra összezsugorodik egy oldalra (mint a hírek, csak picit bővebben), megjelenik a "Csevegő" (lehet írni leveleket) és ami a lényeg, nagyban megnő az oldalszám! Tervezzük, hogy nem is a belső színes ívet növeljük jelentősen (max. +8 oldal), hanem a Kód-X-et, legalább 16 oldalra. Így aztán annyi kódot, térképet és végigjátszást nyomunk majd le, hogy maximálisan ki legyenek élve. Ezért az összevont számért csak egy százassal kell majd többet fizetni – 675 Ft-ot. Sőt, még rejtvényeken is törjük a fejünket, hiszen van egy csomó pótlók, poszterünk és videokazettánk, amiket nektek szeretnénk adni. Addig is szasztozk...

MARTIN









TARTALOM

Hírek.....	2
World Cup 98 (PSX)	4
Everybody's Golf - Klonoa (PSX)	5
Colin McRae Rally - Dead or Alive (PSX)	6
Spawn (PSX)	7
Gex 3D (PSX)	8
Snow Racer 98 - Chill (PSX)	10
Reboot - Jet Rider 2 (PSX)	11
WCW Vs NWO (N64)	12
Newman Haas - Kart Duel 2 (PSX)	13
Quake (N64)	14
Lucky Luke (PSX)	15
Dark Omen (PSX)	16
Aero Fighters Assault (N64)	17
Pitfall 3D (PSX)	18
Dark Rift (N64)	20
NBA Fastbreak 98 (PSX)	21
Deathtrap Dungeon (PSX)	22
Resident Evil 2 (PSX)	24
Lel-Tár.....	28























aktuális 06

Újra itt a nyár, itt a napsugár, a kempingben még nincs senki – de minnek is lenne, hiszen megjelent az új KONZOL! Talán az már a címlap alapján is látszik, hogy a szerkesztőség egy része (jómagam) Resident Evil 2-lázban ég. Adunk hozzá egy teljes leírást, az összes térképet, tippeket – ezt hívják "Full Service"-nek. Persze több más bombasztikus program is helyet kapott a lap hasábjain, Pl. a Croc méltó utódja, a GEX 3D és a hajdani jugoszláv képergényekből ismert Talpraesett Tom, alias Villám Vill, alias Lucky Luke is. Sajnos a N64-es front ezúttal elég gyenge, de a Quake 64 azért megér egy misét (szerintem Vári Zsófi kissé szigorúbb volt a kelleténél az értékeléskor).

Talán nem árulok el titkot azzal, ha közhírré teszem: a következő KONZOL nyári összevont szám lesz! Ebben apróbb változtatásokkal fogtok találkozni: az "Előzetes" olvasói nyomásra összezsugorodik egy oldalra (mint a hírek, csak picit bővebben), megjelenik a "Csevegő" (lehet írni leveleket) és ami a lényeg, nagyban megnő az oldalszám! Tervezzük, hogy nem is a belső színes ívet növeljük jelentősen (max. +8 oldal), hanem a Kód-X-et, legalább 16 oldalra. Így aztán annyi kódot, térképet és végigjátszást nyomunk majd le, hogy maximálisan ki legyenek élve. Ezért az összevont számért csak egy százassal kell majd többet fizetni – 675 Ft-ot. Sőt, még rejtvényeken is törjük a fejünket, hiszen van egy csomó pótlék, poszterünk és videokazettánk, amiket nektek szeretnénk adni. Addig is szasztozok...

MARTIN

röviden megjelent szívesen
szívesen megjelent anyagok
ilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296
főszerkesztő: Zrínyi György Budapest
1529/06-66-22)
ajánlattevő: Bolygó Zsolt
megrendelő: Martin
nyomtató: Mészáros Dániel
címlap illusztráció:
arcsi Renáta
fotók: Recenzió Kft.
és a Comgame Kft.,
Budapest,
Helyi úton 17.
tel.: 1389 Budapest,
132.
színi díjak: Kft.,
és a Comgame Kft.,
Budapest,
132.
tel.: 1389 Budapest,
132.
tel.: 1389 Budapest,
132.

576 KONZOL
A LEGSZERETETTEBB JÁTÉKOK
MAGAZINJA

Az eddig megjelent
számokat még nem késő
megrendelni!

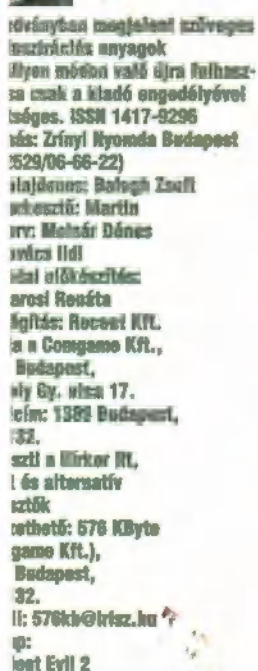
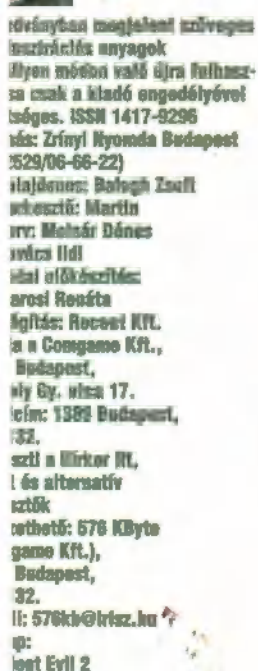
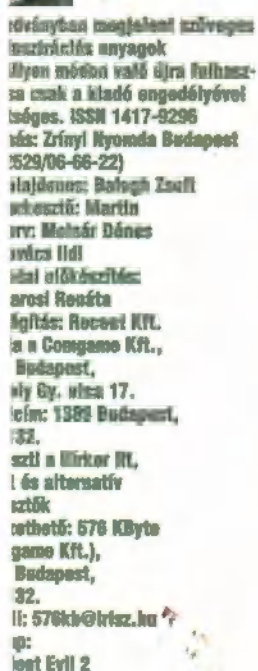
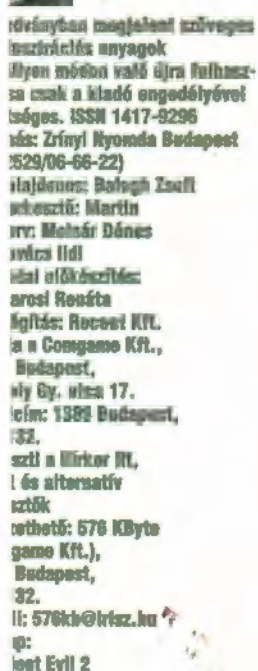
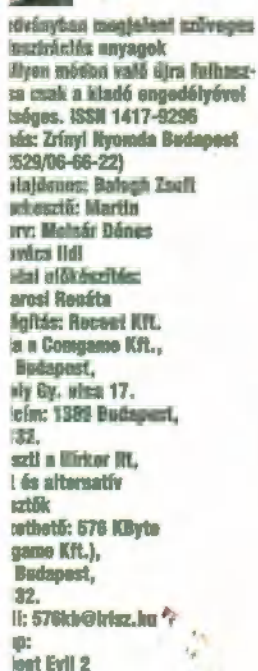
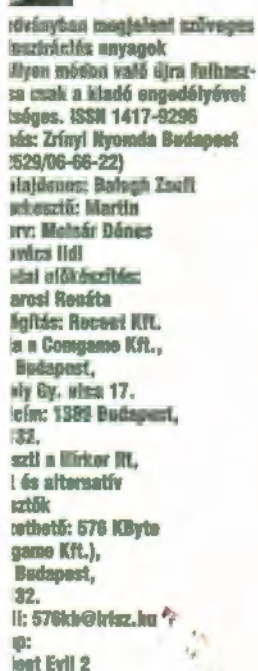
Comgame "576" Kft 1389
Budapest, Postafiók 132.



kértékben megjelent ~~szöveges~~
 beírású anyagok
 Allyn módon vált újra felhasznál-
 zásra csak a kiadó engedélyével
 tudós. ISSN 1417-9296
 cím: Zrínyi Nyomda Budapest
 529/06-66-22)
 Helyesírás: Balogh Zsolt
 szerző: Martin
 író: Molnár Dániel
 fordító: Lili
 cím: ~~1056 Budapest~~
 címtartomány: Rózsák
 Igazgatóság: Rózsák Kft.
 és a Comgame Kft.,
 Budapest,
 1056 Gy. út 17.
 cím: 1056 Budapest,
 1056,
 cím: a Wörker Rt.,
 és alternatív
 címek
 cím: 676 KByte
 cím: (game Kft.),
 Budapest,
 1056,
 cím: 576kb@rtisz.hu
 cím:
 cím: Evli 2

kértékben megjelent ~~szöveges~~
 beírású anyagok
 Allyn módon vált újra felhasznál-
 zásra csak a kiadó engedélyével
 teszges. ISSN 1417-9296
 cím: Zrínyi Nyomda Budapest
 529/06-66-22)
 Helyesírás: Balogh Zsolt
 szerkesztő: Martin
 író: Molnár Dániel
 fordító: Lili
 elnök: ~~elöljáró~~
 arasi Rózska
 Igdtés: Rózska Kft.
 a n Comgame Kft.,
 Budapest,
 117 Gy. út 17.
 telef: 1380 Budapest,
 132.
 szál a Wörker Rt,
 és alternatív
 szálak
 cethető: 576 KByte
 game Kft.),
 Budapest,
 32.
 li: 576kb@rtisz.hu
 up:
 host Evil 2

kértékben megjelent ~~szöveges~~
 beírású anyagok
 Allyn módon vált újra felhasznál-
 zásra csak a kiadó engedélyével
 teszges. ISSN 1417-9296
 cím: Zrínyi Nyomda Budapest
 529/06-66-22)
 Helyesírás: Balogh Zsolt
 szerkesztő: Martin
 író: Molnár Dániel
 fordító: Lili
 elnök: ~~elöljáró~~
 arasi Rózska
 Igdtés: Rózska Kft.
 a n Comgame Kft.,
 Budapest,
 117 Gy. út 17.
 telef: 1380 Budapest,
 132.
 szál a Wörker Rt,
 és alternatív
 szálak
 cethető: 576 KByte
 game Kft.),
 Budapest,
 32.
 li: 576kb@rtisz.hu
 up:
 host Evil 2



kértékben megjelent ~~szöveges~~
 beírású anyagok
 Allyn módon vált újra felhasznál-
 zásra csak a kiadó engedélyével
 tesleges. ISSN 1417-9296
 cím: Zrínyi Nyomda Budapest
 529/06-66-22)
 Helyesírás: Balogh Zsolt
 szerkesztő: Martin
 író: Molnár Dániel
 szerkesztő: Lili
 szerkesztő: ~~arosi~~
 szerkesztő: Róbert Kft.
 és a Comgame Kft.,
 Budapest,
 111 Gy. u. 17.
 telefon: 1380 Budapest,
 332.
 szerkesztő: Wörker Rt.,
 és alternatív
 szerkesztő:
 szerkesztő: 576 KByte
 game Kft.),
 Budapest,
 32.
 telefon: 576kb@rtisz.hu
 szerkesztő: István Evli 2

HÍREK

playstation

FINAL FANTASY 8

Kezdjük akkor a játékkal, amely a legközelebb áll szívemhez. Három héttel ezelőtt, egy sajtóközletén mutatta be azt videokazettát a Square, melyen mini játékrészletek, animációk és CG filmek voltak a legújabb FF játékból. A kissé futurisztikus ízű képek alapján talán el lehet képzelni, milyen lesz a világ legjobb játéka folytatása. Japánban állítólag karácsony környékén jön ki.



FINAL FANTASY 8



FINAL FANTASY 8



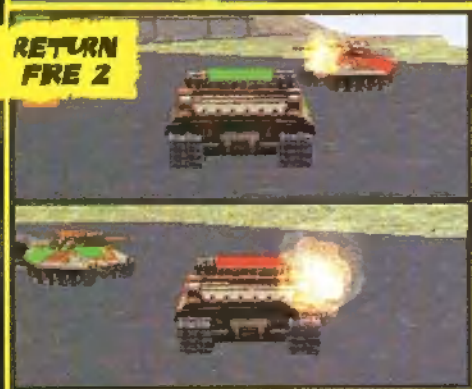
FINAL FANTASY 8

RETURN FIRE 2

Az MGM-EA Canada páros jelenteti majd meg a híres háborús-stratégiai játék folytatását. Ezek a képek egy nagyon korai verzióról készültek, tehát nem kell megijedni a grafika "kopaszágán". Amint látjátok, a madártávlatos nézetet kicserélték, és két játékos üzemmódot is tettek a programba. A felhasználható járművek között ott van a tank, a helikopter, a jeep és a vadászrepülő is. Év végén.



RETURN FIRE 2



RETURN FIRE 2

KILL WHEEL

Egy teljesen ismeretlen fejlesztőcsoport készíti az év egyik legmókásabb játékát. A dolog arról szól, amikor az ember "beleül" egy gumiba, és legurul a hegyoldalról – nos, itt is gurulunk, de közben még az ellenfeleket is kell püfölni, akadályokat kerülgetni, extrákat gyűjteni. A játékot természetesen egymás ellen is lehet majd nyomni, mindenféle bolond szereplő közül választva. Nemsokára.



KILL WHEEL



KILL WHEEL

TAIL CONCERTO

A Bandai bemutatkozó játéka a PS-re olyan cuki, hogy tuli sikert arat majd kicsik-nagyok körében. A főszereplő egy egér, aki "mecha" robotbőrben harcol egy gonosz cicó ellen. A különlegesen gyönyörű helyszíneken játszódó sztori olyan, mintha csak egy Disney rajzfilm lenne. A játék támogatja a Dual Shock irányítót, így minden lépést, koccanást és ütést érezni fogunk! Megjelenik ősszel.



TAIL CONCERTO



TAIL CONCERTO

ODDWORLD: ABE'S EXODUS

Tökéletes hírzárlat van az új Abe játékkal kapcsolatban. Néhány kép kivételével szinte semmit sem szivárogtat ki a cég. A képek alapján annyi már bizonyos, hogy a grafika még szebb, de a játékmenettel, a feadatokkal és a szereplőkkel kapcsolatban semmit sem tudunk. Valószínűleg itt is valamiféle menekülés lesz a hangsúly...A jövő év elejére várható.



ODDWORLD: ABE'S EXODIUS



ODDWORLD: ABE'S EXODIUS

NINJA

Az Eidos következő maszkálós játéka a Japánba repít minket. A Tomb Raider-rel ellentétben ebben a programban nem a felfedezés kap főszerepet, hanem a harc, méghozzá töménytelen mennyiségű ellenféllel szemben. A test-test elleni küzdelem mellett varázsolhatunk is, amire szükség is lesz – ellenfeleink ugyanis nem csak emberek, hanem hatalmas méretű, misztikus lények is lesznek. Heteiken belül megjelenik



NINJA



NINJA

MONKEY HERO

A Take 2 gondozásában jelenik majd meg ez a klasszikus alapokra épülő akció-kalandjáték. A kínai mitológia elemeit felhasználó programban három világot kell bejárni, melyek között 15x15, de 40x40 képernyősek is lesznek! Sokat kell majd harcolni, logikai feladatokat megoldani, de beszélgetni és köborolni is. Ez a játék olyan, mint a régi, végtelenül sikeres SNES-es sorozatok, csak új köntösben. A nyáron várható.



MONKEY HERO



MONKEY HERO

XENOCRACY

Hatalmas űrhajók, idegen lények, aszteroidamezők, űrpárbajok – ezek a Groiler új űrjátékának jellemzői. PlayStation-re a Colony Wars-on kívül még nem készült ilyen stílusú játék, ezért alig várjuk, hogy ez végre megjelenjen. A programban négy idegen faj küzd egymás ellen, a játékos egy kis "béketeremtő" flotta tagja. Érdekesség, hogy a harc mellett feltálni és építkezni is kell majd.



XENOCRACY



XENOCRACY

THRILL KILL

A végére hagytam a legjobbat: a Virgin forradalmian új verekedős programját. Soha nem volt még játék ennyire erőszakos, véres, bizarr, meglepítő, undorító és groteszk, mint ez. Egyszerre akár négyen(!) is lehet bunyózni, a cél: kijutni a pokolból. Kezdetben csak bunyózol, aztán már gyilkolhatsz is, végül kivégezhetsz bárkit. Imádni fogjátok, az tuti! De mikor.....?



THRILL KILL



THRILL KILL

NBA JAM '99

Az Acclaim-Iguana West koprodukciójában készülő új kosárlabdás játékban öt-öt elleni felállásban nyomulhatunk. Mind a 29 NBA csapatot megtaláljuk, plusz az összes csarnokot. Több, mint 300 létező játékost készítették el, saját arcukkal megrajzolva. A grafika nagyfelbontású. Öt játékmódból választhatunk, visszajátszási funkció is lesz. Az év második felében.



NBA JAM '99



NBA JAM '99

BODY HARVEST

Tudtátok, hogy a Föld tulajdonképpen az idegenek konyhája, mi pedig az eleség vagyunk? A Rare új játékában meg kell menteni a földet a betolakodóktól – ehhez több, mint 100 járműbe ülhetünk bele. A vezetős/repülés stílusú minimális RPG elemekkel is keverik, így valami egészen új dologra számíthatunk. Még az idén.



BODY HARVEST



BODY HARVEST

UNREAL

Ez az a játék, melyet készítői (GT - Epic Megagames) minden szerénytelenség nélkül "Quake gyilkosnak" neveznek. A játék magáért beszél, de a sztori is érdekes. Mi egy űrutazót alakítunk, aki a galaxis egy olyan részére téved, ahol két idegen faj háborúja folyik éppen. A feladat: eltűnni innen. A programban két férfi és két női karakter közül lehet majd választani. Állítólag a játék minden eddiginél szebb karakter-animációt (és grafikát) használ. Talán már nyáron.



UNREAL

TWISTED EDGE SNOWBOARDING

Hozzánk ugyan még nem ért el a 1080 Snowboarding, de máris készül a rivalisa. Ebben a snowboardos játékban legalább 6 pálya lesz majd, mindegyik többféle útvonallal, változó időjárással, terepviszonyokkal. Lehet majd trükközni is, és a készítőik szerint ennek a játéknak az irányíthatósága lesz az erőssége. Lehetőség lesz állítólag akár 20-30 méteres magasságokból való elugrásokra is! Összel.



TWISTED EDGE

DEADLY ARTS

A kissé gyenge verekedős játék kínálatát hivatott felerősíteni a Konami új munkája. A DA-ban 12 szereplő közül választhatunk (alapból), mindegyiknek saját "művészi" verekedős stílusa van. Maga a program három nagy játék alapötleteit egyesíti – Street Fighter 2, Toshinden, Virtua Fighter. Talán ez az első olyan program, amelyben kedvünk szerint alakíthatjuk a választott szereplőt: kinézetét, haját, súlyát, magasságát – ez érdekesnek ígérkezik. Híreink szerint adott lesz a bunyó-arénák szétverése (legalábbis rombolása) is.



DEADLY ARTS



DEADLY ARTS

BUCK BUMBLE

A Star Fox készítője, az Argonaut megint egy lövöldözős játékon dolgozik, melynek bogarak a főszereplői. A játékot egy rovar szemével látod, 3 világban, 27 küldetést kell teljesítened. A program erőssége a 3 dimenziós grafikai megjelenítés, egyszerűen a látvány.



BUCK BUMBLE



BUCK BUMBLE

GEX: ENTER THE GECKO

Ebben a számunkban találjátok ennek a briliáns játéknak a PlayStation verziójáról szóló cikket, így el tudjátok képzelni, milyen lesz a N64 változat. Ami máris biztos: a grafika elképzeltetnül szép lesz, mindenféle pixelektől mentes. Ezek a képek még csak egy korai verzióból készültek, de a padló grafikáján már látszik a változás a PS-höz képest. A játékmenet nem változik (Mario 64 és Croc keveréke), de lehetőség lesz majd kedvünk szerinti közelítésre-távolításra is.



GEX: ENTER THE GECKO



GEX: ENTER THE GECKO

RAT ATTACK

A Mindscape egy Simpsons-szerű akció-kaland játékon dolgozik, melynek főszereplői cicák és patkányok. A gonosz patkányok világaluralomra törek, ezt kell neked különböző csapdákkal meggátolni. A főszereplő macskák között lesz bokszoló, ninja, kung-fu mester, varázsló, felhaló, szexi nőstény, görkoris, és egy atomkárosult (ő lesz a csúcs). Persze a patkányok sem nézik tétlenül a kiirtásukat, tehát nagy csatára számíthatunk. Telen.



RAT ATTACK



RAT ATTACK

MISSION:IMPOSSIBLE

Az Ocean gondozásában jelenik meg hamarosan (már jó ideje ígérték) az év szuperjátéka, amely a megegyező című Tom Cruise film alapján készült. A program stílusa "kém-szimulátor". A játékos egy Ethan Hunt nevű kém szerepében díszeleg, akivel 5 küldetés körülbelül húsz feladatot kell megoldani. A missziók változatosak, a fegyverek is, sőt a játék során még különböző más ügynökök irányítására is lesz lehetőség. Többféle nézetet is használ a program – külső és saját szemszöveg variációkat is. Heteken belül meg kell jelennie.



MISSION:IMPOSSIBLE



MISSION:IMPOSSIBLE

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

Itt az Ocean-Imagineer válasza a Gran Turismo-ra! Nyárra ígérték ezt a csodálatos grafikájú autóversenyt, amely reményeik szerint minden eddig megjelent hasonló programot lemos majd a piacról. Szokatlanul sok – 16 – pályán mehetünk, Európában, Japánban és Amerikában. A kocsik létező modellek, 14 féle kameranézetet kezelhetünk, és tanakodhatunk, vagy javíthatunk is. A különlegesen nagy sebességgel (közel játéktérmi) haladó kocsik csattanásakor sérülnek, a környezet tükröződik rajtuk. Ez egy igazi bomba lesz!



GT 64



GT 64

WILD CHOPPERS

Ez a csodálatos helikopteres játék valószínűleg CHOPPER ATTACK címmel fog megjelenni nálunk, de a lényegen ez nem változott. A Midway fejlesztésű program a Jungle Strike hagyományait követi, de egy kicsit több annál: a sikeres misszióért pénzt kapunk, ezért fegyvereket vehetünk. Katonákat kell megmentenünk, megvédeni egy gépet a terroristáktól, gyárakat lerombolni, ellenséges tankokat likvidálni. A többi lényegében Jungle Strike. A játék erőssége a küldetésekben és a hangokban rejlik, de az irányítás is még csiszolni kell egy kicsit. A kamerakezelés tökéletes. Talán még az idén kipróbálhatjuk.



WILD CHOPPERS



WILD CHOPPERS

WORLD CUP '98



Azt hiszem a focikedvelők már jó előre betáblázták magukat a franciaországi VB-re; mikor, melyik csatornán, és mit kell majd megnézni. Azoknak, akik addig nem bírnák ki, talán jó hírrel szolgálhatunk (ha hiszünk az Electronic Arts propagandájának, akkor már napok múlva), ugyanis az EA SPORTS kiadja nekünk az egyetlen hivatalos számítógépes játékot World Cup '98 címmel. Talán nem véletlen, hiszen mint talán ismeretes, a nagy gála főszponzora is egyben az EA. Addig is, amíg a végső csiszolások folynak a gyöngyszemen, talán elemezzük ki, miben tud majd többet a hasonló focis játékoknál. Az mindenesetre előrebocsátandó, hogy én focis játékkal utoljára talán még Amigán játszottam, akkor is a Kick Off 2-vel – valahogy azután elment a kedvem az egésztől, inkább élesben játszottam barátaimmal, sokkal izgalmasabb volt. Most azonban nem könyörült meg rajtam senki, kaptam egy focit. Hát arra már most felhívnam a figyelmeteket, hogy az állatokat (azt, ami a szátok alatt van) ragasszátok fel valamivel a helyére, mert nekem ez kapásból a padlón hevert. Ahogyan kinéz ez a program, az nagyszerű! Kezdődik az egész a introval. Hát igen. Szerintem '98-ban valahogy így néz ki egy valamirevaló játék bevezetője. Igazi emberek szaladgálnak a képen és rúgják a gólokat, közben vált a kép, s a VB hivatalos kis állata (bocs, de nem tudom hogy hívják) elkalauzol minket egy másik stadionba. Ezután összevissza váltogat a kép, mutatja a kupát, a játékosokat, s eközben mindvégig zene szól. No de ez sem akármilyen, hanem a Chumbawamba – Tub Thumping című száma. Maga szám nem olyan rossz, de így képpel aláfestve egyszerűen 100%-os az összehatása. Persze ez még csak maga az intro volt,

tehát a játék igazi arca csak ezután bontakozott ki.

Szóval a program összesen 32+8 csapatot tartalmaz (a 32 természetesen ez azon csapatok összessége, amelyek kijutottak a VB-re, a plusz 8 pedig csak úgy jött valahonnan). Persze nem kell reménykedni, a Magyar aranylábú válogatott nem kapott helyet még így sem, mint ahogy az országok egyes csapatai sem (nyilvánvalóan a VB miatt csak országok versenyeznek). A 10 arénát úgy ahogy voltak "lerenderelték", így azt a hatást érték el, hogy a stadionok teljesen hű mása köszönt vissza a képernyőről. Minden játékos kinézete hasonlít a valódi énjére, ám ezt bármikor átirhatjuk mind a saját nevünkre, vagy akár teljes ábrázatot cserélhetünk nála. Természetesen a taktikai részeket is átválthatjuk, vagy beleszólhatunk a felállásba, cserékbe. Számtalan más apró dolog is előfordul úgymint a nehézségi szint megválasztása, vagy a rejtett részek előhozása, de inkább ezt majd egy velős teszt folyamán kifejti valaki. Talán egy pár szót a grafikáról. Ahogyan kinéz, hát az valami gyönyör. Mondjuk ez minden évben, minden egyes FIFA-játék értékelésénél elhangzik, s tényleg nem arról van szó, hogy olcsó fogás és már nem tud kitalálni senki semmit, hanem az egy tény, hogy a világ fejlődésével egyetemben fejlődnek a programok is, így tehát a World Cup is szebb elődjénél (bele sem merek gondolni milyen lesz egy játék mondjuk 10 év múlva...). Persze ez most nem abban nyilvánul meg, hogy Ronaldo-nak tényleg kerek és kopasz feje van (és mondjuk nem egy deltoid vagy más négyszög). Egyszerűen jó ránézni, mert ami a képernyőn látható, az már mind egy tökéletesen kidolgozott rendszer része.

Bagó Péter



EVERYBODY'S GOLF

(VAGY HOTSHOTS GOLF)



A sportjátékok élethű szimulálása igen nehéz és egyben embert próbáló feladat. Egyszerűen csak akkor lehet valamit eladni, ha megoldásai új ötleten és eredeti kivitelezésen alapulnak. Persze a mostani előzetesünk dacol az élethűséggel, inkább csak a felhőtlen szórakozásra helyezi a hangsúlyt. A játék készítőjének, a Konaminak nem az volt a célja, hogy egy tökéletes élethűséggel illusztrált játékot tegyenek a kedves vásárló kezébe, hanem inkább egyszerűsítették a szereplőket, vagyis szimplán rajzoltak lesznek, s ugyanúgy a terek is, mind egytől egyig emberkéz alkotta őket. A játék egy golfjáték lesz, s ha a grafikája nem is élethű, legalább a szabályok azok lesznek. Mindent megcsinálhatunk majd, amit csak a való életben is kivitelezhetünk. Tökéletes példa erre az egyszerű gyakorló mód behívása. Amint kikerülünk a terepre a gép minden nekünk fontos adatot megjelenít a képernyőn. Azt hogy milyen messze van a lyuk, hányadik ütésünknél tartunk, merről fúj a szél és más, hasonló érdekes tényeket. A fentiek tehát csak apróbb észrevételek voltak, egy egyszerű játék során kint a nyílt terepen. Azért mondtam, hogy nyílt, mert

a játékot színesíti, az olyan bonusz választható jelenségek, mint a Mini Golf is, ahol egy apró bekerített részen belül kell a labdával a lyukba találni. A karakterekről még nem beszéltem. A játékban 10 különböző tudású játékos választható. Am eleinte csupán 2 személy közül szelektálhatunk. A többiek csak azután válnak elérhetővé, ha már bizonyítottunk. Ez az esemény akkor következik be, ha a gép által megadott feltételeket teljesítettük.

A játék tehát egy eléggé szépen és poénosan megalkotott golfjáték lesz, már ha elkészül. A fejlesztés befejezéséről annyit, hogy megjelenése szeptember környékén várható és a Sony fogja kiadni a programot, amiről szerintem megállapítható, hogy nem fog egykönnyen eltűnni a sülyesztőben, hiszen eleve poénosan áll a dolgokhoz. Maga a grafika tiszta japán, nem is csoda ha mindenkinek teszik, hiszen elég cuki (főleg azok a kis testek és nagy fejek). Persze bármennyire is próbálták viccesre venni a figurát, azért nem lesz ez olyan gyerekjáték, hiszen némi tudást is követel az Everybody's Golf (legutóbbi információink szerint "Hotshots Golf").

Bagó Péter

Sajnos a Heart of Darkness megjelenését elnapolták júniusra, s az Oddworld: Abe's Exodus is várta még magára legalább karácsonyig, tehát igen csak szomorúan kellett tudomásul vennem, hogy platformmentes időszak lesz ez a nyár is. Azonban akkor még nem sejtettem, hogy a Martin miféle CD-t dobott a kezembe. Nem hiába áradzott róla dicshimnuszokat, s nem valótlannul állította, hogy ez a játék tényleg ott van a topon. Azt hiszem egy új kedvencemet mutathatok be a Klonoa személyében. A program mellest japán fejlesztés és a Namco fogja kiadni a Sony-val karöltve. Japán, tehát a minőség eleve garantált, mert én még nem láttam olyan produkciót tőlük, amely akár csak átlagos is lett volna. A bűverejük tán abban rejlik, hogy mindig egy új ötlettel rukkolnak elő, s nem utánoznak semmilyen más játékot.

Mostani előzetesünk kiválasztottjának a kinézete sem egyszerű. Képzeltetek el egy szürke egeret, macska szemekkel és kutya fülekkel. Ráadásul ezek a fülek egy fehér kesztyűben végződnek. Ő lesz Klonoa, játékunk főhőse. A történet gerincét egy gyűrű alkotja, mely egyik napon a földre pottyant. Ezt találta meg mókás barátunk, amikor is előjött belőle egy szellem, Huepow. Ő lesz állandó társunk a játék során, sok-sok megjegyzése általában az előrehaladást fogja segíteni. A go-

nosz oldalon egy nagy horderejű embert kell elképzelni fekete köpenyben, aki megpróbálja uralma alá vonni egész mesefalvát. Segítségére többek között személyes csatlósai lesznek, akikkel minden világ-rész után meg kell küzdenünk. A Klonoa azért is ragadt ennyire magával, mert szépen kerekíti a történetet folyamatosan ahogyan haladunk előre és vannak átvezető képsorok a helyszínek között. Emberünk abszolúte bákés természet, tehát nem nagyon vannak speciális modulatai az ugráson kívül. Egyetlen segédeszköze egy rövid hatótávolságú sugár, amellyel maga fölé tudja emelni az ellenfeleket. Innen újabb lépéseket tehetünk. Egyszerűen eldobjuk őket, vagy nekidobjuk valakinek, amitől mindketten meghalnak, de legérdekesebb az, amikor feldobjuk őket és róluk sokkal nagyobb magasságba repülhetnek. A grafika volt az, amitől földbe gyökerezett a lábam. A képernyőn látható tárgyak, szereplők teljesen 3D-sen vannak ábrázolva, csupán a bejárható út lett korlátozva. Tehát nem úgy, mint a Croc-ban (ahol bárhová mehetünk), csak a megadott egyenes úton köszálhatunk. Egyszerűen gyönyörű, hogy milyen részletesen ki van dolgozva a játék, s mindez úgy, hogy egyáltalán nem akad! Nem kétséges, hogy a platformjátékok családjába egy újabb csodálatos darabbal bővül.

B. 'Klonoa' Péter

K L O N O A

- DOOR TO PHANTOMILE -



COLIN MCRAE RALLY



A Codemasters cégről nem sokat lehet tudni. Néha kiadnak egy-egy programot, mely egyszer siker, máskor meg totál bukás. Persze az emberek inkább csak a nagy sikerekre emlékeznek, azok közül is az utóbbi évek termései közé tartozó Micro Machines harmadik részére, valamint a Touring Car Championship-re. Következő játékuk a COLIN MCRAE RALLY lesz.

Április 16.-án tették közzé az első valamennyire már játszható előzetes verziót, melyből természetesen mi is kaptunk egyet. A program nagy betűkkel hirdette, hogy vigyázzunk, mert csak béta állapotban leledzik és még folyamatosan fejlesztik, tehát előfordulhatnak benne hibák. Az igazság az, hogy hibák tényleg vannak még benne, ám már így is le lehet vonni az első következtetéseket a játékról.

Akinek nem ugrott volna be a címről, hogy mit is rejt pontosabban az a bizonyos Colin McRae felirat, az most akkor figyeljen ide. Az úriember egy igen nevezetes angol rally-versenyző, aki a már elhíresült Subaru Impreza 555-ös gépkocsival szeli a kanyarokat. A játékban szerepünk – mint ifjú ördögnek – beérni a szinte elérhetelenné vált csillagot a különböző versenytípusokban. A teljes játékban elérhetőek lesznek majd a szimpla időmérő futamok, vagy a tényleges versenyek, de indulhatunk akár egy teljes bajnokságon is, ahol az összes pályának összes szakaszán végig kell mennünk, ám ha egy megszabott helyezést nem érünk el, sajnos abba kell hagynunk és előről kezdeni az egészet. A bejárható terpek 8 országra oszlanak, s ezen országokon belül további 6 pályaszakaszra lehet számítani, melyek között teljesen más időjárási viszonyok uralkodnak. Egyik percben még a tűző napon repesztesz a sivatagban, a követ-

kező futam pedig már a havas hegységekben kanyarog. Külön plusz, hogy járgányunkra hatással vannak a különböző tereptárgyak. Például, ha 120-al nekimegyünk egy fának, valószínűleg behorpad majd a motorháztető, de az ablak biztosan be fog törni. Aztán ha belehajtunk a eső pályán egy jókora pocso-lyába, autónkon a menet végéig ott marad a szennyeződés. Vezetés közben folyamatosan segít a másodpilóta elmés beszélőjeivel, amikor is közli, milyen erősségű kanyarra lehet számítani. Am szerencsére nem csak akkor szól ha kanyarodni kell; figyelmeztet akkor is, ha egy kanyar előtt túl sebesen mennénk, vagy ha ugrató, esetleg híd felé közelednénk. A másodpilóta hangja az a Nicky Grist, aki a való életben Colin McRae másodpilótája. Amit még kihagytam az a választható kocsik. A világ 12 legjobb rally autója kapott helyet a játékban, így a már szokásossá vált gépjárműparkkal lehet versenyezni. Azért mondtam, hogy szokásos, mert akik esetleg néha a PC-s játékok felé is tekintgetnek, azoknak feltűnhet egy szintén rally verseny méghozzá a Q Rac Rally az Europress gondozásában. Persze PSX-en is van hasonló program, utoljára a V-Rally volt efféle próbálkozás. Ott sokan eldobták az agyukat mondván milyen állat a játék. Én mondjuk kipróbáltam, ám miután a Codemasters féle feldolgozást is megnéztem, már egyértelműen látszott, ez a Colin McRae JÓVAL átlag felett ábrázolja az akciót. Nálam sokkal tapasztaltabb emberek, mint mondjuk a Vári Zoli inkább a Sega Rally-hoz hasonlították a játékot. A hirdetés szerint ez lesz a legrealisztikusabb és egyben legjátékhatóbb rally videojáték amit valaha is kiadtak. A megjelenési tervek 1998 júliusára datálják a programot.

Bagó Péter

A verekedős játékokat én két csoportra szoktam osztani. Van a Mortal Kombat (az MK4-et most június 23.-ára ígérk), és az egyéb. Azért mondom ezt, mert csak a Mortalban vannak egyszerű mozgások. Minden más verekedős anyagban ki kell nyomni a lelkét az embernek, hogy valami speciális mozgás bejőjön. Az már egy másik kérdés, hogy hogyan néz ki valami, mert lehet nagyon szép, ha pocsekül kezelhető. Eddig csak a Saturn tulajdonosai büszkélkedhettek a Virtua Fighter-rel, azonban hamarosan a Sony jóvoltából egy ugyanolyan játékot lehet majd beszerezni, minden PSX tulajdonosnak. Nem is lehetne letagadni a hasonlóságot, egyszerűen kicserélték a figurákat és hátterek, majd valamivel lekeresztelték a karaktereket. Ezzel a módszerrel egy elég szép játékot hoztak ki. Nézzük a konkrét dolgokat. A választható szereplőkből 10 áll rendelkezésre, melyből 4 női és 6 emberi karakter (bocs, férfi...). Rögtön elkéneztet minket a program, ugyanis már választásnál 3 különböző ruhában lehet indítani a versenyzőket a tömérdek versenyen. Gyakorolhatunk, játszhatunk időre, lehet kieséses bajnokság (egy karakterrel egy energiával meddig bírod), de van csapatbunyó is, amikor öt-öt karakter verekszik, s amint elvérzik az egyik, új ember lép a helyébe. Persze mint minden

ilyen játékban lehetőségünk van két humán – azaz emberi – egyedet összeengedni, győzzön a nyers erőszak! Ez már csak azért is igen szórakoztató, mert egy két pofon becsúszhat a képernyőn kívül is, s nem olyan egyhangú, hogy mindig csak a gépet kell ütni. A játék megszállottan figyeli a teljesítményünket, ugyanis minden menetről pontos statisztikát készít, melyet sok-sok menet után rangsorol, egyfajta listát állítván föl. Többek között ami még megfogott az elég szép grafikán és hangokon kívül (persze, hogy japán ez is), az a sok beállítható műtyűr volt a menüben. Kezdjük ott, hogy mind a 37 zenét és az összes 180 hangeffektet meghallgathatjuk, s akinek ez sem lenne elég, az válogathat a különféle hátterek között, hogy mit tegyen be a menüben. Ezek között kiemelném azt, ahol az egyik női szereplő ruha nélkül látható, s bár sokat nem látni belőle – erről eszembe is jutott valami. A női karakterek melle irreálisan nagy, sőt nagyon ingerlően mozognak fele, minden egyes lépésnél. Aki tehát az ilyesmiket hiányolta eddig a verekedős játékokból, az most talán jót fog magának választani, mert mind a rengeteg speckó, mind pedig az emberbarát kezelés biztosítja a sikert. Megjelenését egyelőre szeptember környékén várhatjuk.

Bagó Péter

DEAD OR ALIVE



os, ahogyan márciusi előzetesünkben talán már értesültetek róla, megjelent a SONY új játéka, a TODD McFARLANE képregényén alapuló SPAWN THE ETERNAL. Azok kedvéért, akik végtelen könnyelműségüknek köszönhetően nem olvasták az előzetest, néhány szóban azt is elmondom, amit már tán ismertek. Filmből és a már említett (magyarul is megjelenő) képregényből ismerhetitek Spawn-t. Az ördögfajzat eredetileg Al Simmons néven rontotta a levegőt, mint a legprofibb arvgyilkos. Balszerencséjére morális érzéke is volt, tehát megpróbált különbséget tenni jó és rossz ügy között. Természetesen a megbízói nem nézték jó szemmel, hogy kérdéseket kezd föltenni és olyan dolgokba üti az orrát amibe nem kéne, ezért elteszik láb alól. Halott lelke könnyőreletért esedezik, de sajna csak egyvalaki hallgatja meg, Malebogia a pokol nyolcadik szférájának uralkodója. Cserében egy szerződést kell aláírnia, és

verekedésre, hanem a tereplárgyak szétlőrésére és így az elrejtett kulcsok, mágikák megtalálására és az ajtók többségén való keresztüljutásra szolgál. Ugyanis amikor harcra kerül a sor, a kép átvált a Mortal Kombat-ból ismert nézetbe, mintha az alkotók nem tudták volna eldönteni, hogy verekedős, vagy kalandjátékot akar-

a csak harc közben használható Magical Blast (hátra, előre+négyzet). A mágikus szintünk 9999-ről indul és ha elfogy, meghaltunk. Verekedés közben átválthatunk láncos alakba, ahol a láncunkkal támadhatunk, ha képesek leszünk begyakorolni hogyan kell. Ha mászkálás közben megtaláljuk őket, akkor a következő mágikákat használhatjuk harc közben: PYROMANTIC ORB (hátra, hátra, le, le+X), HELL GAUNTLET támadás (hátra, előre+Háromszög), CRYOMANTIC BLAST (előre, előre, le, le+Kör). Ezekon kívül még találkozhatunk a terepen NECROPLASMIC

ORB-at, ezt olyan elsősegély csomagnak lehet leginkább nevezni, a fizikai kondicionát javítja. Fontos tudni ezekről a zöld gömbökről, hogy ha olyankor vesszük föl mikor nincs rá szükségünk, akkor bizony elpazaroltuk. A GLOBE

OF SHADOWS rövid időre láthatatlanná, a SPHERE OF PROTECTION pedig sérthetlenné tesz minket, hatásuk a felszedésük pillanatában kezdődik és valóban rövid ideig tart. A mászkálós részek grafikai

szépek, az ellen legyőzött maradványai is 3D-ben látszanak, a kulcsok, megfelelő ajtók megtalálása egyre nehezebb ahogyan haladunk a játék vége felé. Az első pálya napjaink városa, a második a középkorban, a harmadik pedig az őskorban található. A negyedik természetesen a pokolban. Mindegyikbe egy csarnokból in-

dulunk és befejezve ide is jutunk vissza, miután a rövid bejátszásban megcsodálhatjuk főnökünket. A három szintet egymás után kell teljesíteni és csak utána indulhatunk a negyedik pályára, ahol a végső cél Malebogia legyőzése. A zene jól passzol a hangulathoz, bár néhány helyen lehetett volna több is, gondolom ezzel is utalni akart a program arra, hogy ne ott időzzek, hanem menjek tovább. A készítők bizonyosan a számmágia kedvéért (vagy csak kedvenc számuk a három), háromféle nehézségi fokozatot alkottak, alapbeállításban a normál fokozaton indul az anyag. Ha ezek után kedvet kaptatok rá, csak drukkolhatok nektek, hogy kicsináljátok a rusnya ördögöt.

Gabor a poo

SPAWN

mert ha elfogy, a játéknak is vége van. Két varázslat van, ami a mágikus szintünkben fogyasztja az energiát, az öngyógyítás (L1+L2) ami bármikor, tehát harc közben is alkalmazható, valamint



EZ AZ ÖLTÖNYÖS PSE NEKEM, NEM ELLENFEL



MANÓ, VEGED!

már mehet is búcsúpillantást vetni szeretett feleségére – Al ettől kezdve az ördög hadseregéhez tartozik, és az Armageddon végső csatájában kell majd vezelnie győzelemre a gonoszra. Ha csak... Innentől indul a játék számunkra. Szerencsétlen módon mindezt csak a játék mellé adott füzetekből tudhatjátok meg azok, akik el tudják olvasni az angol szöveget, mert az egyébként látványos, de rövid intro erre csak nagyon keveset utal. A játék célja tehát, hogy három különféle helyszínen és korban legyőzzünk minden akadályt, amit Malebogia elénk vet. Minden helyszín további három részre oszlik, természetesen vannak főellenségek, és kisebb ellenfelek is. Ha a (kőemény) kiképzésnek is föllogható szintekkel végeztünk, megpróbálhatunk a "főnökünk" legyőzésével megszabadulni a kellemetlen szerződéstől. Az irányítás és a játékmenet kicsit szokatlan, de végül is nem rossz. A helyszíneken Tomb Raider stílusban tudunk közlekedni, csak nincsenek fegyvereink, és bizony a mozgásunk sem olyan sokoldalú, mint Laraé. Ilyenkor háromféle akció gombot használhatunk, ezek az ütés, rúgás és a kapcsolók aktiválásához szükséges gombok. Jelen esetben az ütés és a rúgás nem



NYITVA A KAPU, MEHETEK A KÖVETKEZŐ SZINTRE

nak csinálni. Az igazság kedvéért elmondom, hogy remek ötletnek tartom a Tomb Raider átvázslását egy verekedős játékkal, de akkor nem ártott volna egy gyakorló módot még beiktatni, ahol megtanulhatnánk a (csak a) füzetkében leírt kombókat, varázslatokat. Mivel ilyenre nincs lehetőségünk, kénytelenek vagyunk menetközben rájönni mindenre, ami persze igen csak csökkenti a túlélési esélyeinket. Mindkét nézetben láthatjuk a pillanatnyi fizikai kondicionát (zöld sáv) és a mágikus szintünket. Ez utóbbi nagyon ördögi, máig sem tudtam rájönni, hogyan számol, meglehetősen követelhetlen. Ez csak azért baj,



SPAWN NÉHA 'ELVESZIK' A HÁTTÉR MIATT

SPAWN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTEKOS
 1 MEMÓRIABLOKK
 ✓ SZOKATLAN, DE STILUSOS
 LÁTVÁNY
 × MINDIG IDŐ ELŐTT
 VERZEL EL

69%

A TV – mint tudjuk – kábítószér. A sok film, szappanopera, vetélkedő és véget nem érő sorozat egyszerűen kiszippantja az ember agyát, s a szerencsétlen delikvens a szabadidő értelmes eltöltése helyett kocsányon lógó szemekkel tapad a színesen villódzó képernyőre. Bevallom, félig-meddig én is TV-függő vagyok, de azért közel sem annyira, mint a Crystal Dynamics gekkója, Gex. Gexnek lételeme a TV, foteljéből csakis akkor hajlandó felállni, ha valami zavarja TV-adást. Az elvonási tüneteket képtelen elviselni: bárki is legyen az, aki megakadályozza a kedvenc csatornájának a nézésében, ő biztos, hogy ellátja a baját.

Igy volt ez akkor is, amikor a gonosz bádog-szörny, Rez fogságba ejtette őt a Média Dimenzióban; talán még az olvasóink közül is emlékeznek néhányan a 3DO-s kalandjára. Az mondjuk biztos, hogy csak néhányan, ugyanis a 3DO elég drága mulatság volt,

ges, sima felületeken is mászkálhat. Gex ez utóbbi tulajdonságának köszönheti, hogy új szintet visz a Mario és Croc által uralt műfajba: ő ugyanis már nem csak a talajon, hanem a falon és a plafonon is képes közlekedni. A dolog szépséghibája, hogy sajnos csakis az említett sima felületekre tud felkapaszkodni, ami a játékban annyit tesz, hogy csak bizonyos platformokon tudja képességét kamatoztatni. Hősünk másik lényeges eszköze a ragadós nyelve, amivel nem csak az ízletes legyeket tudja röpítükben elkapni (az irányítón a Kört kell lenyomnunk), hanem ha a szükség úgy hozza, meg is tud kapaszkodni vele. Aztán – mint minden platformjátéksztár – ő is tud nagyokat ugrani (X), és verekedni, amihez a farkát használja (Négyzet). Ha duplán (egymás után) ugrunk, Gex még magasabbra tud szökélni. Ha futás közben nyomva tartjuk a lehajlás gombját (L2 vagy R2) és eközben ugrunk, Gex egy karate

vagy "félaautomata" operátort akarunk (semi automatic), esetleg a leginkább használható automatikus követő nézetet kapcsoljuk be (mint a Tomb Raiderben), csakhogy a pályák bizonyos részeinél a program futyul a kívánalmainkra, és automatikusan átvált a szerinte legideálisabb nézetre. Például keskeny platformokon ugrálok, mire a program hirtelen 90 fokot ránt a nézeten, és a következő platform helyett a

TV-k a kapukhoz hasonlóan működnek: csak akkor társul hozzájuk bekapcsoló gomb, ha már elegendő távkapcsolót gyűjtöttünk. (A szükséges mennyiségeket a forgó táblák mutatják.)

A játékban összesen 14 "normál" szintet kell teljesítenünk, plusz még három titkos szintet. A titok mondjuk annyira nem nagy titok: annyit előrebecsáthatok, hogy mindössze Gex tapadókorongjait kell a megfelelő helyen használnunk. A négy főellen-séggel és a bónuszpályákkal együtt összesen 30 pá-

EZEK A GURULÓ
"KAVICSOK" VESZÉ-
LYESNEK TŰNNEK

TERRÁRIUMSZÖKEVÉN

rúgást fog bemutatni. Mario-hoz hasonlóan a terep felmérése érdekében nézelődni is lehet, ehhez a Háromszöget kell nyomva tartanunk.

Az irányítás – főleg mivel lehet analóg irányítót is használni – ugyanolyan jó, mint a Mario 64-ben, Gex árnyékának köszönhetően mindig jól látni, hogy ugrás után hova fogunk leérkezni. A játsz-

mélybe zuhanok. Elképesztően idegesítő, és ezt még csak megszokni sem lehet. Mindössze annyit tehetünk, hogy alaposan megjegyezzük, hol csinálja ezt a hülyeséget a gép, és következőnek már óvatosabbak leszünk. Ha egyébként a manuális kamerát választjuk, a nézetet az L1/R1 gombokkal tudjuk forgatni.

A játék alapszituációja nem sokat változott az elődhez képest, ezúttal is Rez mesterkedik azon, hogy tönkre tegye a világ összes TV-csatornáját. A kellemetlen tapasztalatokból kiindulva Gexnek nem sok kedve van visszatérni a Média Dimenzióba, ám két szövetségi ügynök "rábeszélésére" végül mégis munkába áll. Ahogy a Mario 64-ben a kastély jelentette a pályák közti összekötő szintet, a Gex 3D világában ezt a szerepet a Média Dimenzió tölti be. Ez a szürreális világ több lebe-

gő szigetből áll, melyeket folyosók és "liftek" kötik össze. A dimenzió hat nagyobb egységre oszlik: egy központi szigetre és az onnan nyíló löbbi helyszínekre. A kiindulási ponttól tehát először is át kéne jutnunk a központi szigetre, csakhogy az átjárókat kapuk zárják le, melyek kinyitásához távkapcsolókat kell gyűjtenünk. Mindegyik szigeten 2-3 pálya és néhol egy-egy főellenesség található, melyekhez a bejáratokat a TV-készülékek jelentik. A

lyát látogathatunk meg. Ez a szám már önmagában sem csekély, hát még ha hozzávesszük, hogy az átlagos szinteken 2-3 távkapcsolót kell megkeresnünk, azaz ennyi elágazás, különböző útvonal nehezíti a dolgunkat.

Három fajta távkapcsolóval fogunk találkozni: egyrészt az egyszerű pirosakkal, amelyek mindig a pályák kijáratainál találhatók és – amint már említettem – kulcsokként funkcionálnak, másrészt a fehérekkel meg a sárgákkal, amelyek pedig a bónusszinteket nyitják. A sárga kapcsolókat a főellenességek legyőzéseért, illetve a bónusszintek teljesítéséért kapjuk. A bónusszinteken mindig a pályán található összes tárgy adott időn belüli begyűjtése a cél. A fehér kapcsolókat a normál pályákon szedhetjük össze, számszakilag méghozzá mindegyik pályán kettőt. Az egyiket valami-

minek köszönhetően a játékgéppel együtt ez a gyönyörű-platformjáték is csakhamar a feledés homályába merült. Igaz, volt később egy PlayStation és egy Saturn változat is, ám a konverziók túl sokat vártak magukra, minek folytán a konkurens játékok már túlléptek a Gex színvonalán. Most azonban ismét itt a lehetőség Gex felemelkedésére, hiszen hősünk ezúttal a legnépszerűbb gépen, a PlayStation-ön, és a legnépszerűbb stílusban, a 3D-s platformjátékok műfajában csillogtathatja meg a tehetségét.

Tehetségről beszélek, mert bármilyen furcsa is egy üres fejű otthonülőhöz képest, de Gexnek ilyene is van. Lexikális tudásomat megvillogtatva elemezni is, hogy miről van szó. A gekkófélék a gyíkok rendjének egyik családja. A gekkó testét pikkelyek borítják, a lábujjai végén pedig apró tapadókorongok találhatók, amelyekkel függőle-

MILYEN HASZNOS IS LEHET NÉHÁNY TÁVADÓKORONG



GEX NEM KÍMÉLI
ELŐRÖTT SEM



MILYEN HASZNOS IS
LEHET NÉHÁNY
TÁVADÓKORONG

hatóságot ennek ellenére mégis sikerült valamivel lerontani! A kamerakezelés egyszerűen borzalom, sőt, nincs is a magyar nyelvnek olyan szava, amivel megfelelően ki tudnám fejezni, mennyire idegesítő. Az igaz, hogy a Start lenyomása után a program három lehetőséget is felkínál, nevezetesen hogy mi kívánjuk-e mozgatni a nézetet (manual),

hatóságot ennek ellenére mégis sikerült valamivel lerontani! A kamerakezelés egyszerűen borzalom, sőt, nincs is a magyar nyelvnek olyan szava, amivel megfelelően ki tudnám fejezni, mennyire idegesítő. Az igaz, hogy a Start lenyomása után a program három lehetőséget is felkínál, nevezetesen hogy mi kívánjuk-e mozgatni a nézetet (manual),



Ilyen titkos vagy legalábbis néhezén elérhető helyen kell keresni, ■ másikat pedig ■ bónuszártyák gyűjtéséért kapjuk. A bónuszártyákat tehát érdemes felvenni: az első harmincért, illetve az azt követő 40-ért egy-egy életet kapunk, aztán ha még sikerül 50-et összeszednünk, akkor lesz a miénk a kapcsoló. A pályák teljesítése után a gép automatikusan megkérdezi, mentse-e (update save),

am a select lenyomása után ezt bármikor máskor is megtehetjük. (De csak az összekötő szinten!) Gex életerejét négy tappancs jelzi, ha ezek elfogynak, hősünk életet

lyákon nem mindig csak a kijárat megkeresése a dolgunk, amit rögtön ■ Out of Toon pályán meg is tapasztalhatunk: a három feladat közül például az egyik az, hogy szétüssünk öt lila gombát. (Az értük járó távirányító csak azután jelenik meg.) A kiválasztott feladatról egyébként a pályák kezdetekor mindig egy rövid bemutatót nézhetünk meg – ezzel is ■

dolgunkat próbálták megkönnyíteni. A horror pályákon klasszikus kellékeket vonultattak fel, tehát falból kinövő fejek, széteső zombik, lecsapódó bárdok veszélyeztetik hősünket. Érdekesebb a nagy késsel rohángoló kiskölykök, akik a lenyakazásuk után kezdenek csak igazán hadonászni – a lerepült fejbe kell még egyszer beleütnünk. Felhívnam arra ■ figyelmet, hogy néhány könyvespolc mögött titkos rekeszek rejtőznek és hogy ■ világosságban ■ fenyegetnek minket ■ szellemek. A Kung-fu Theater csatornán ■ japán karatefilmek díszletei között kalandozhatunk. Ninjákat, szamurájokat

verhetünk szét, miközben ■ bónuszok reményében mives vázákat törhetünk darabokra. Néhol működőképes ágyúkra figyelhetünk fel: kongatásra és sárkányölésre ezek egyaránt alkalmasak. A számítógépes szinteken ■ modern technika belsőjében tehetünk kirándulást amolyan Tron kivitelben. Ellenállásokon és chipeken ugrálhatunk, ha pedig feltöltődünk

energiával, energiahidakat kapcsolhatunk be. Az őskori szintek miliője a Jurassic Park után (szabadon) lett kialakítva, bár ■ is annyira az őssallatok, hanem inkább a lávafolyamok fognak bosszúságot okozni. A Rocket Channel pályák ■ Star Wars rajongókat hozzák lázba: Gex Stormtrooper maskarában a világűrben grasszál, s eközben egy Darth Vader tele szuszogás adja a tudtunkra, hogy a levegő fogyására is ügyelnünk kell. Nem elég tehát, hogy egyetlen rossz lépést követően kizuhassunk a világűrbe, még gyorsnak is kell lennünk, hogy odaérjünk ■ következő "lélegeztető kabinhoz". A levegő szerzésének alternatív módja, ha légtartályokat verünk szét

veszt. Aggodalomra azonban semmi ok: amint ■ fentiekből is kiderült, elég könnyű életeteket gyűjteni, ráadásul Gex egészséges menet közben is helyreállítható; csupán be kell fálnia egy-egy jó ízű legyet. A legyeket az imitt-amott fellelhető kisebb méretű TV-ket szétörve kapjuk. Ezekből is több fajta van: ■ zöld képernyős TV-kből röppennek ki az említett energiadús legyek, a lila készülékekből pedig az életet adó legyek. Némelyik légy sérthetlenséget biztosít: a kék legyekről fagyosan, a pirosaktól pedig tüzesen bánik Gex az ellenfeleivel. Sajnos ennek a sokrétűségnek az az átká, hogy ha a bekapott légynek megfelelően Gex esetleg lávába vagy vízbe pottyán, azonnal felmelegszik, illetve lehül a normál állapotába. A terepen a pályák felénél kockás képernyőjű televíziókra is bukkanhatunk, ezek ellenőrzési pontként szolgálnak.

Minden egyes pálya valamilyen igazi film paródiája, még az elnevezésüket is valódi címek elferdítéséből áll. Hogy csak néhányat magyarátsak, íme néhány példa: Csütörtök 12, A kém aki szerette önmagát, A bíró visszavág... A pályák hat főbb kategória szerint oszlanak meg. A rajzfilmes pályákon az amerikai rajzfilmek poénjai köszönnek vissza: a virágok hatalmas kalapáccsokkal próbálnak agyonütni minket, néhol különböző súlyos tárgyak pottyognak az égből, stb. A helyszíneknek megfelelően változik Gex öltözképe is, ezért ne lepődjünk meg, ha például egy nyúl jelmezben rohángálunk egy Elmer Fudd alteregő elől. A pá-



"KÉTSÉGTENŰEN SZÉP VAGYOK"

(már persze ha találunk) vagy ha a minket követő ürlényekből pofozunk ki. Ezen a pályán egyébként néhány robottal és ■ "Támadás a Marsról" idegeneivel kell számolnunk, akik valami módon lézerekardokra tettek szeri. Egy jótanács: ■ hatalmas vibráló energiacsövek ■ veszélyesek, nyugodtan kapaszkodjunk fel rájuk! A felsorolt témakörökön kívül Gex még megfordulhat Rez városában is, Rezopolis-ban, a különböző bónuszpályákon pedig rövid időre többek között Indiana Jones-nak vagy James Bond-nak képzelheti magát.

A játékra jellemző, hogy nincsenek ■ küldetések túlnéhezítve, az akadályok elkerüléséhez nincs szükség szuper reflexekre. Főellenségként például elsőként három "bantul" kell a másvilágra küldenünk, amihez a kék energiagömbjüket kell visszapatintanunk nekik. Másodszor ■ dagadt disznót, Mooshoo-t a saját gépével kell agyonráznunk. Az

első komolyabb kihívás Mecha- ■ lesz, akivel egy makettvárosban, Gexzilla-ként kell megvív-nunk. A

módjára záporoz ránk bombákat (jópofa, ahogy az ő szemszögéből látjuk a dolgokat), majd megpróbál felöklelni minket - ilyenkor úgy intézzük, hogy ■ fálnak csapódjon, s utána "adjunk neki". Másodjára megpróbál minket szétzúzni, illetve elégetni a lézeres szemével. Ekkor ■ padló bizonyos részeiből egy fénysugár fog kijönni, ■ nekünk úgy kell ugrabugrálnunk, hogy Rez erre a fénytörásra csapjon rá...

A Gex 3D - ha a kamerakezeléstől eltekintünk - remekül állja a versenyt a konkurenciával. Szépen árnyékolnak ■ textúrák, továbbá a grafikát olyan apró figyelmeségek színesítik, mint ■ pálmafák szétől lobogó levelei. Kár, hogy a képernyő update néha kicsit rosszalkodik, vagyis előfordul, hogy hirtelen



ÍME EGY JEDI-GEX ERŐDALMI EGYENRUHÁBAN

eltűnnek a távolabbi poligonok, vagy hogy a vágásnál előbb bukkannak fel távolabbi tárgyak. Ez utóbbi különösképp illúzióromboló akkor, ha mondjuk az objektum előtt még egy fal is van, azaz semmiképp ■ szabadna látnunk. A figurák viszont tökéletesek, minden mozgás nagyon eredeti. Zeneileg a játék elég átlagos élményt nyújt, bár e téren is vannak jó ötletek: a forgó űrszemélen egyensúlyozva például egy keringőt játszik be ■ gép. Talán nem túl közismert, de ■ gyíkok közül csakis ■ gekkófélék képesek hangadásra - nos, ez ■ játékon is megvalósul. Gex folyamatosan híres filmek egy-egy jellemző mondatát idézi (legtöbbször persze a saját szájíze szerint), és egyéb poénokat süt el. Igaz, nem túl sok szöveget digitalizáltak le, és ezért elég sűrűn ismétli önmagát. A másik gond, hogy a poénokat elkülöníthették volna pályák szerint, hiszen például az őskori dzsungelben jól hangzik, hogy "Vajon hol lakik Johnny Weissmüller?", de ■ a horror pályán már nincs sok értelme.

V.Z.



szörny támadása elől a házak mögött keressünk menedéket, ha pedig felugrik egy épület tetejére, gyorsan "rázzuk le". Vigyázat: az apró tankok és helikopterek is veszélyt jelentenek. A Rez-zel való összecsapás két fázisból fog állni. Először Terminátor

GEX 3D

ELTAVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESZÓRÁS

1 JÁTEKOS
MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ
KIHÍVÁS NEM TÚL
MÉGIS REÁLMAI
KÁRTOLT A KAMERA
KEZELESET ■ ■ ■ FRONTAN

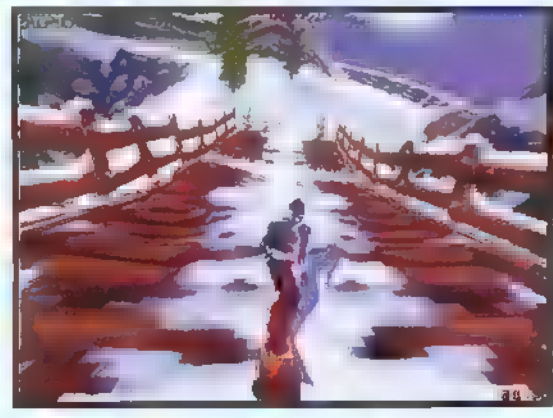
89%

TESTZT

SNOW RACER 98

A HÓ MÁR ELÖLVADT UGYAN

Hó, hó, legyen fehér sok! Az OCEAN új játéka, a PAM fejlesztésében készült SNOWRACER 98 azoknak való, akik szeretnék a téli örömeknek hódolni a TV képernyője előtt. A rövid, de dögös intro után a menüben választhatunk az azonnali játék, és az OPTIONS-ban való állítgatás között. Itt lehetőségünk van a nehézségi fokozat, a zene és játékosonként az irányítás beállítására. Ez utóbbit figyelni kell arra, hogy mind a háromféle játékmódhoz beállítsuk



az irányítót, nehogy az a meglepetés éri, hogy mikor másik móddal próbálkozunk, megváltozik a gombelosztás. Amint most kiderült, háromféle játékmód közül választhatunk: úgy mint a SKI, FREE-RIDE, ALPIN. Ezen belül a TIME ATTACK alkalmas a gyakorlásra, majd ha már úgy érezzük, elég jók vagyunk (elkerülni a kommentátor gúnyos röhögését amikor nem sikerül megfelelő helyezést elérni a továbbjutáshoz), akkor válasszuk a CHAMPIONSHIP módot. A SKI és ALPIN módban még döntenünk kell:

lesiklani, vagy szalamozni, esetleg a kettő kombinációjára akarunk kísérletet tenni. A FREERIDE módban a freeride és a tremplin, azaz a szabad lesiklás és az ugrató között, valamint a kettő kombinációjából választhatunk. Ahhoz, hogy eredményesek legyünk, hasznos először megnéznünk az OPTIONS-ban, milyen gombokkal tudjuk a kívánt trükköket produkálni. Az alapokat így tudjuk meg, a többi már rajtunk áll. A karaktereket csak a nevük és származásuk alapján választhatjuk ki, más információt nem kapunk róluk, ami alapján eldönthetnénk, miért jobb, vagy rosszabb egyik a másiknál. Természetesen ketten is játszhatunk, így nagyobb az esély a jó szórakozásra, mert egyébként igencsak kirohognak, ha nem hozzuk a megfelelő szintet. A grafika tündökös, a hangok egészen jók, talán csak a pályákat nehéz megtaáulni. Pedig nem árt, ha tudjuk, hol és mikor jön az ugrató, vagy akadály, mert külön nem jelzik, lévén, hogy bárhol produkálunk valamit, pontszám jár érte. A baj csak az, hogy ha túl sokáig próbálunk akrobatikázni, lejár az idő és kiesünk, aminek a már említett csúfos nevetés a vége. Ez önmagában még nem is lenne baj, de ráadásul a játék legelejére dob minket, fel sem ajánlva az újbóli próbálkozás lehetőségét. Ha mégis sikerül elérnünk valami jobb eredményt, jelszót kapunk, hogy folytathassuk ugyanonnan. Ha valakinek van elég türelme megfelelő szintre fejlődni és szereti ezt a műfajt, nem rossz anyag hozzá az SR 98.

Gabor a poo

SNOW RACER 98

LEJÁTSZHATÓSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS
1. HANGVARIÁCIÓ

30 HANGSZER A PÁLYÁN
REJTELT A TITOK
EFFEKTU

67%

playstation

A RÉPES CSALÁDOK EGY KISZIT

CHILL

gazán nem szeretnék rosszindulatú lenni, de én már nagyon untam a telet, pláne így hó nélkül március elején. Ha valaki nem értene egyet velem, annak több szempontból is ideális választás az EIDOS által piacra dobott snowboard prog, mit a SIUCON DREAMS fejlesztett CHILL néven. (A Cool Boarders után szabadon.) Tehát aki még nem unja a téli örömeket, az bátran nyúljon ehhez az anyaghoz, mert utána vagy nem lesz vágyása semmi ilyesmire, vagy neki ez is jó. (Akkor meg mindegy) Az intro olyan lazán nyúltak le a már említett példaképből, mint amilyen lazák a benne jöpolizó figurák. Bizonyosan elfoglalt vagyok, mert ez már az elején fölbosszantott, szerintem ne a szereplők, hanem a játék legyen "cool". Szóval, ha végigsodáljuk a Laza Laca és barátai bemutatkozását, a menübe jutunk, ahol kiválaszthatjuk, kinek növeljük az önbecsülését "hatalmas" pontszámunkkal. Ehhez "óriási" segítséget kapunk, ugyanis az irányításról szinte semmit nem közölnek velünk, (csak az alapokat), a többit nekünk kell kitalálni. A



grafika leginkább 2,5D-nek mondható, kúrható, csak a pálya szélére ne tévedjünk, mert ilyenkor előfordul, hogy a háttér előtérbe kerül, mint ha csak leszakadt volna a vetítővászon egy darabkája. A játék célját alig hiszem, hogy be kéne mutatnom, miközben időre lecsusszanunk a pályán, minél több mutatvánnyal kéne a pontszámunkat növelni. Ehhez segítségképp néhány adat, amit a menüből nem lehet meg tudni: négyféle trükk az L-R 1-2

gombok egyszerű lenyomásával elérhető, a pálya felső szakaszán még az ugrás gombot sem kell nyomni hozzá, hanem még a havon a kívánt trükknek megfelelő gombot lenyomni. Előre és hátra szállót valahogy úgy lehet produkálni, hogy a le-föl irányt lenyomva tartva megnyomjuk az ugrás gombot. Ha kiválasztottuk ki fogunk megalázni lesiklótudásunkkal, kicsérelhetjük a ruháját egy ugyanolyanra, csak más színben (milyen eredeti ötlet, szabadalmaztatni kéne) és választhatunk neki kedvünkre való deszkát. Háromféle pálya áll rendelkezésünkre, a WINTERSPORT, FOREST és a VILLAGE. Sajna nem sok információt kapunk arról, hogy hol is kéne briliáns trükkjeinkkel villogni, a legvalószínűbb, hogy mindenhol, de semmi nem figyelmeztet a következő ugratóra, így aztán időbe telhet mire megtanuljuk a pályát. A VILLAGE pályán még eltévednem is sikerült a ködben. Akik késztetést éreznek rá, ketten is játszhatnak, úgy vízszintesen, mint függőlegesen osztott képernyőn, akár ugyanazt a karaktert választva. Ahhoz, hogy továbbjussunk, legkevesebb 50000 pontot kéne összeugrálnunk, ami nem könnyű, pláne, ha nem tudjuk mivel lehet a trükköket alkalmazni. Az alapirányítás egyszerű, ha valaki nagyon akarja biztosan rá jön a trükkökre, a zene, a grafika már említett, mindenki döntse el, akar-e kiabrándulni a téli hangulatból és ha igen, megfelel-e neki ez az anyag. Nagyon "eredeti", de az EREDETI sokkal jobb!

Gabor a poo

CHILL

LEJÁTSZHATÓSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS
1. HANGVARIÁCIÓ

30 HANGSZER A PÁLYÁN
REJTELT A TITOK
EFFEKTU

55%

playstation

VIRTUÁLIS VALÓSÁG

REBOOT



A játék már a menüben megkacogtatott, hiszen a "Credits" pont alatt megnézhettem a készítő névsorát. Na nem ez az a tény, ami feldobott, hanem le voltak rajzolva olyan grafikával, mint maga a játék – bármelyikre rákattintva lejött egy kinagyított fénykép róla, valamint az, hogy mit tevékenykedett a program készítésében. A menü többi pontja átlagos, csak talán kevés. Az Options ponton belül is csupán 3 lehetőséget kínáltak fel, úgymint a hangok erősségének beállítása, a gombok átkalibrálása, valamint egy régebbi állás betöltése.

Maga a képernyő nem sok információt tartalmaz, vagyis inkább nagyszerűen elrendezve. A jobb alsó sarokban látható az életeink száma, valamint az energiánk kijelzője. A kép tetején a térkép látható, ahol a piros pötty az ellenséget jelöli, a zöld viszont általában valami kedélyállapot-javító csomag. A kép bal felső sarka az igazán érdekes. Ott található ugyanis a nagy körben az éppen aktuális fegyver, amit az X gombbal lehet elsütni. Ennek a ténynek (mármint a fegyver elsütésének) ára van, ez energiát fogyaszt (ezt a zöld csíkon követhetjük nyomon). A másodlagos fegyver (ami az L2-vel váltható) a kis körben látható, valamint ennek energiája a lila csíokban. Tehát mindent tudunk, indulhatunk is a hajszára. A lényeg amint már elmondtam, egy kör alakú plazmás robbanó szerkezet likvidálása lesz. Minden pályán 3 ilyen található, ezek levadászása után kell megkeresni a kulcsot a kijáratához. A gép egyébként nagyon humánus, mert minden feladatot előtt egy rövidke videó demonstrálja, hogy merre is van az éppen keresett tárgy. A felszedhető cuccok között általában a piros keresztek lesznek a hasznosak, ezek javítják ugyanis az energiánkat. A kék akkumulátorok a már említett fegyverünk töltését adják vissza, míg a sárga háromszögben lévő kriksszkrakszok általában bonusz fegyverek szoktak lenni.

Összességében azt tudom elmondani, hogy a program "külsőleg" elég szép. Szerencsére a sebessége is megfelelő, sehol sem lassult le, még ha esetleg százan voltak is a képernyőn. Egyedül a kezelhetőség az, ami egy picit sántított az elején, de aztán rábeszéltem magamat arra, hogy ez biztos csak a szokatlan jármű hibája. Ugyanis arra fel kell készülnie mindenkinek, hogy elég nehéz lesz kielevezett helyzetekben a cémavékony hajtú kanyarokat bevenni... A zenei aláfestés is elég kellemes, tehát maga a játék akár csillagos ötös is lehetne, azonban nem érzek benne semmi pluszt, amittől kiemelkedő lenne. Hiába vannak benne a tényleg változatos küldetések, nincs meg az a mágikus ereje, amivel lekötötte volna.

Bagó Péter

Az a mai állapot egy kicsit abszurd. Egyben sajnálatos is, hiszen az Electronic Arts legfrissebb fejlesztése pont akkor pottyant az ölünkbe, amikor már elkészült róla az előzetes. Aztán meg a Martin úgy döntött, hogy egy szép, de egyszerű játék nem szükséges, hogy foglalja a helyet a nagy ászok elől, ezért a teszt esetében fél oldal lesz. Ezt mondjuk nem is kell ragozni, mert első ránézésre is látható, hogy a Reboot csak a nagy átlagok közé állhat be.

Történetünk főhőse Bob, a bátor ifjú, aki – mint mindenki a városban – saját Zipboard-ján közlekedik mindenhol. Ez a talányos kifejezés két korongot takar, ami egy nyúlós dróttal van összekötve, s ez a szerkezet a levegőben lebeg. Mi akkor lépünk színre, amikor a város két "gonosza" egyszer csak megharagszik egymásra, a valahogy megpróbálják elintézni egymást. Sajnos miközben ezek ketten viaskodnak, egy igen veszélyes anyag kiemződik egyensúlyából, és elkezd ide-oda teleportálódni a városban. Ha adott időn belül nem likvidáljuk a plazmás anyagot, levegőbe repül az egész város.

REBOOT

PLATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESON

12.4.2001
HANGZÁSBELI
ARÁNY RÁJZOTT
KELLEMEI RÁJZOTT
HANGZÁSBELI
ARÁNY RÁJZOTT
KELLEMEI RÁJZOTT
HANGZÁSBELI
ARÁNY RÁJZOTT
KELLEMEI RÁJZOTT

80%

TESZT



Egy újabb előzetesből ismert játékok futott be hozzánk a Jet Rider 2 személyében, melyről azt érdemes tudni, hogy nagyszerűen keresztezi a Jet Ski-k vizen nyújtott teljesítményét a motoros száguldás élményével. Róadasként természetesen mindkét jármű tulajdonságaiból megtalálhatóak a farolások és a különböző borulások. A Sony által most megjelentetett program már a második része a Jet Rider-nek. (Ez nekem elsőre azért nem volt egyértelmű, mert amint valamilyen információt próbáltam kideríteni róla, mindig csak a Jet Moto játék címét kaptam. Hiába magyaráztam, hogy nekem Jet Rider kell, akkor is ezt adták. Aztán egy angol újságból derült ki, hogy néha egy játék neve különböző Európában és Amerikában. Hát nem egészen értem mi ennek oka, mindenesetre remélem, hogy a kiadók tudják, mire jó ez a cikusz.)

A játékról elmondható, hogy



egy tényleg szépen kivitelezett versenyjáték, megvan benne a már szokásos kellékek, úgymint: a gyakorlás egy kiválasztott pályán ellenfél nélkül, vagy az egyszeri futam ellenfelekkel, vagy ennek változata az idő ellen, s persze ott van az elmaradhatatlan bajnokság is, ahol az összes pályán összesített eredmények alapján derül ki, ki is a legjobb. Ez a magyarázat minden versenyjátékban megtalálható, ennek alapján nem is

lenne annyira jó a játék. Ami talán különlegesebb kihívást nyújt, azok a különböző nehézségi fokozatok, vagy csupán az az egyszerű tény, hogy alaphoz kemény három pálya áll rendelkezésre. Aki szereti egy kicsit többet, annak az a dolga, hogy végigvigye a játékot különböző fokozatokban, az első helyen végezve. Így kitartó versengés után körünkben üdvözölhetjük a többi kilenc pályát, tehát immáron 12 teljes szakasz közül lehet szelektálni. Amúgy, ha valaki erre is ráunna az idők folyamán, az próbálkozhat egyik ismerőseivel, ugyanis a program támogatja az osztott képernyős versenyt is, így aztán egy géppel akár két ember is vígan elszórakozhat egymás rekordjait döntögetve. Nekem első sorban a aranyos irányíthatóság tetszett meg, ami abból áll, hogy a járgányokat lehet ugye kormányozni szépen simán is, semmi extrával... de ott vannak az irányítón az L1/R1 gombok is, amikkel emberünk szépen bedől a kanyarban, így egy kicsit könnyebb lesz a versengés. Ha azonban túl nagy a sebesség, vagy esetleg túl éles a kanyar, arra szolgál az L2/R2 páros, ezzel a módszerrel kiforol a piciny motor hátulja (mellyel együtt csökken a sebesség is), ám sokkal hatékonyabban lehet bevenni a kanyart. Elfordulhat az a kellemetlen esemény is, hogy az ember leszakad a mezőnytől, ezt segítik el a minden körben újratermelődő turbó adagok – amikor is egy káncsóva csap ki a Jet hátuljából, és elrepíti a versenyzőt (amíg az energia bírja). A pályákról ki-menni nem lehet, mindenhol körbe van kerítve vagy fallal, vagy bójákkal, melyek szikrázóva figyelmeztetnek, hogy kanyarodni kéne.

Nagyjából ennyit tudtam mondani, értékelésképpen pedig annyit fűznék hozzá, hogy szerintem a fejlesztők fogták az első epizód pályáit és újrarájzolták ket, de a grafikai "motor" változatlan maradt. Ebből következően csak azoknak érdemes próbálkozni a JR2-vel, akik még nem találkoztak az előző résszel. Nekik viszont bátran ajánlhatom, hiszen a 10 választható karakter, a 12 pálya és a hangulatos zene eléggé meggyőző érvnek tűnik.

Bagó Péter

JET RIDER 2

PLATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESON

12.4.2001
HANGZÁSBELI
ARÁNY RÁJZOTT
KELLEMEI RÁJZOTT
HANGZÁSBELI
ARÁNY RÁJZOTT
KELLEMEI RÁJZOTT
HANGZÁSBELI
ARÁNY RÁJZOTT
KELLEMEI RÁJZOTT

82%

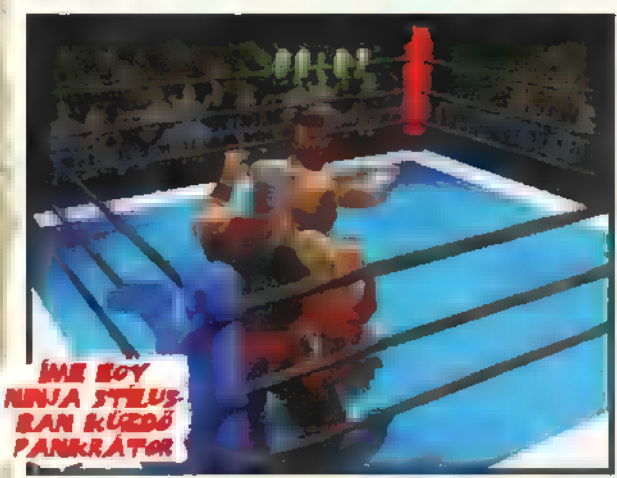
Annak ellenére, hogy ki nem állhatom azt az időtlen műbálhét, amit a külföldi TV-adók pankráció címszó alatt közvetítenek, felettébb jól elszórakoztam a WCW vs nWo Nintendo64 kazettával. Nem tudom ki hogy vele, de számomra borzasztóan unalmas, ahogy a kifestett, kisminkelt "bohócok" mimetik a rúgásokat és az ütéseket, és a közönség felajzása érdekében úgy tesznek, mintha elszántságukban akár meg tudnák ölni a riválisukat. Az ellenfél magasba emelése után gerinctöréseket, nyakkötéseket mutatnak be, ám furcsa módon – öt másodperces színlelt fájdalom után – minden csont mégis helyén marad és az áldozat újult erővel vág neki a küzdelemnek. A show-műsorokban tehát szemlátomást csak si-

A maffások után a delikvens szemlátomást visszahőköl, egy-egy jól irányzott rúgás után frankón átszalkozik a gumi korlátot az áldozat, a szőnyegen kitérült testet pedig klasszul össze lehet csomózni és szorítani – kétségtelenül jól lehet mulatni a látványon. Bármilyen abszurd is, de a "mulattató" a legjobb szó, hiszen más verekedős játékoktól eltérően, ahol fröcsög a vér és egy folyóban halálhörgések borzolgatják fel a kedélyeket, itt viszonylag halkán, néha ugyan nyögdecseivel, de amolyan kocsmai verekedés hangulatában folynak a mérkőzések. Egy nagyot bemosok az ellenfélnek, mire az alig nyílik, csak hanyatt vágja magát, a közönség meg szörnyülködik. A kazettára összesen 40 pankrátort "vittek fel", ebből több mint 20 versenyző igazi WCW illetve nWo szupersztár – ha mást nem, de Hulk Hogan-t gondolom mindenki ismeri. Mindegyik karakter 30-40 mozdulatra képes, habár igazság szerint ezek a mozdulatok inkább csak a kül-

CIRKUSZT

A NÉPNELK!

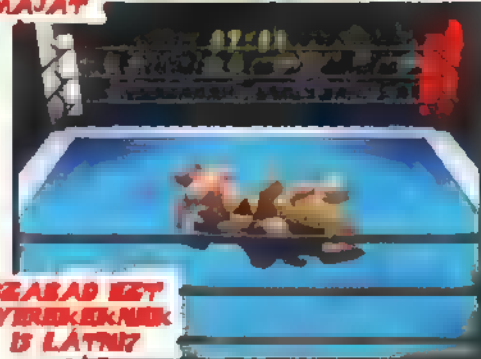
lag leginkább lelki erőre van szüksége a bunyóhoz, legalábbis erre utal a tény, hogy csupán ennek a kijelzője látható a képernyőn. Ez mutatja, milyen hangulatban van az emberünk: kezdetben csupán zölden vibrál, ám ha belemelegedünk, átvált pirosra, majd a Special felirat fog villogni. Ha utóbbi megtörtént, a gomb lenyomásával és az analóg stick mozgásával speciális mozdulatokat csálhatunk elő. Nincs tehát energiacsik; ha egy



IME EGY NINJA STEUS-BAN KÜZDŐ PANKRÁTOR



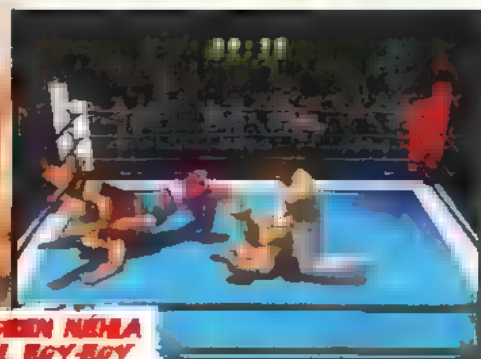
HULK HOGAN HOZZA A FORMÁJÁT



SEBESD EGT GYERMEKEKNEK IS LÁTNÍ?

versenyző teljesen kikészült, azt tudhatjuk, hogy kel fel többé a földről. Az irányítás nem fog gondot okozni: az A-val kezdeményezhetünk valamilyen fogást, a B-vel pedig üthetünk vagy rúghatunk. Hogy milyen erővel ütünk, attól függ, mennyi ideig nyomjuk a B-t. A kamera gombok kiosztása a következőképp alakul: alsó C - futás (vagy futtatás), illetve a korlátra felmászás; felső C - ringből/ringbe ki/bemászás, fekvő ellenfél átfordítása; jobbra C - csapat-játék esetén az ellenfél megválasztása. Hátra van még a védekezés: az L-lel hátrálhatunk, az R-rel pedig blokkolhatunk.

A WCW vs nWo azt hiszem a valaha készült legjobb pankráció-program, ám ennek ellenére – talán a "sport" lényegéből adódóan – játéknak kicsit lassú és kevés. Nagyon elhúzódnak a meccsek és nagyon egyformák, mert ugye hiába olyan sok szép mozdul-



A RINGEN NÉHA ELKÉL EGY-EGY SEGÍTŐ TÁRS



VALAKRE MOST NAGY NYOMÁS FOG NEHEZEDNI

lat, ha egyszer a győzelem érdekében mindvégig egyazon módszert érdemes csak ismételgetnünk.

Íme például a rászámolás technika, ahol a 20 másodperces ringen kívüli időlimitet lehet kihasználni. Nos, először is ki kell ütni az ellenfelet a küzdőtérrel, igaz, többnyire ilyenkor még sikerül a kötélen megkapaszkodnia. Ha a riválisunk még nincs a szőnyegen kívül, egy jól időzített rúgással – amint feltápászkodott – kipenderíthetjük. Ezután már csak az a dolgunk, hogy mi is kimásszunk és engedjük őt vissza, majd a rászámolás végénél úgy kell intéznünk, hogy az ellenfél a földre kerüljön. Ekkor gyorsan vissza kell térnünk a ringbe, és már is nyertünk. Stínggel különösképp hatékony a technika, lévén, hogy neki elég agresszív közönsége van. Csak kinyúl (a felső C-vel) a közönséghez, mire a hálás rajongók minden esetben vagy egy baseball ütőt vagy egy széket nyomnak a kezébe. Még a földön fekvő ellenfelet is püfölheti az alkalmi eszközzel – noha a közönség kifutási, de roppant hatásos módszer.

V.Z.

mogatják egymást a versenyzők, nos legalább ebben a N64 játékban úgy tűnik, hogy igazi pofonok csattognak!

A WCW vs nWo-nak nem is annyira a grafikája a csodálatra méltó (hiszen például a háttérben örjögő közönség leginkább valami rosszul sikerült absztrakt festményre emlékezteti a embert), hanem a mozgások és a hozzájuk társuló hangok vannak nagyon eltalálva. Keményen és lendületből csattannak a nyaklevesek, nagyot puffannak a szőnyegen az izmos/hajás testek, és valóban brutálisnak hat a bunyó.

alakjukat tekintve karakterisztikusak és ritkák az igazi, speciális mozdulatok. Ha valaki komolyabban akar versenyezni, nem árt, ha ismeri a mezőnyt, ugyanis a figurák teherbírása nagyjából olyan, mint igazából. Például "Sting" tévesztendő a jóval erősebb, valódi Sting-gel.

Mielőtt belépünk a ringbe, öt különböző játékmód közül választhatunk. Az elsőnél (ami egyben a játék címadója is) két híres világszervezet pankrátoraival lehet össze a tudásukat. Aztán az Exhibition opcióval egy-egy nélküli meccset szervezhetünk. A League Challenge jelenti a komoly játékokat: választanunk kell, melyik ligában akarunk indulni (négy közül), a ha sikerül bajnokká válnunk, egy főellenséget kell leküzdenünk (aki aztán később maga is választható lesz). A maradék két üzemmód különböző rendszerű bajnokságokat takar. Mindegyik üzemmódnál választható valamilyen formában csapat-játék is, ezeknél már négy versenyző lesz a ringben egyszerre – igaz, a társak többnyire csak besegítenek. Meglepő módon egy pankrátornak állító-



69%

Látványos és dinamikus interval indul a PSYGNOSIS új játéka, a STUDIO 33 fejlesztésében készült indycar autóverseny, a NEWMAN HAAS RACING. A zene Dolby surround rendszerben szól, ha van rá módja, de ha nincs, úgyis élvezhető a témához passzoló, kicsit Rock'n Roll-os muzsika, valamint az egyéb hangeffektek. Miután választottunk nyelvet, a jól áttekinthető főmenübe jutunk. Lehetőségek tömkelege fogad bennünket, hosszú lenne felsorolni mennyit. Néhány a sok közül: a CAR SETUP-ban állíthatunk a terelő lemezeket, a fék és kormány rásegítésen (ezek a verseny alatt kicsit helyettünk dolgoznak, míg mi fehéredő ujjakkal nyomjuk a gázt), ki-be kapcsolhatjuk az üzemanyag "kifogyását", a kocsi rongálhatóságát. Az OPTIONS-ban a számunkra ideális (és rendelkezésünkre álló) irányítók közül választhatunk. Itt kimenthetjük a beállításainkat, így ha nektek sem lesz szimpatikus a két, egyfolytában szörnyülködő kommentátor, akkor itt lehet először kikapcsolni őket, majd kimenteni. Ezt azért érdemes megtenni, mert a legközelebbi bekapcsoláskor már az általunk választott felállásban indul az anyag. Háromféle módban versenyezhetünk, SINGLE RACE, CHAM-



AMERIKAI FORMULA 1

NEWMAN HAAS RACING



nénk, érdemes a kedvünkre való nehézségi fokozatot állítani, és a pályát is beállítani egy könnyebbre, mert az alapfelállásban olyan szögletes kanyarokat kapunk, hogy képtelenség rendesen végigmenni rajta, főleg mert a sebesség nehezen érzékelhető, a fék nem az igazi, ráadásul a sebességet mérföldben írja ki. A grafika tulajdonképpen szépnek mondható, főleg a külső nézetből. (Furcsa, hogy miért nem oldották meg szebben a műszerfalat, így elég illúzióromboló, bár a szerepének megfelel.) Nézetet váltani az L1-R1-es gombokkal tudunk egyébként. Ha nem kapcsoljuk ki a rongálódást, biztos, hogy szükségünk lesz a javító utcára, ahol arctalan szerelők villámgyorsan, akár nagygenerált is csinálnak a kocsiunkon. Még a legegyszerűbb pályán sem fogjuk megúszni csattanások nélkül, egyrészt mert a többi sofőr is hajlamos nekünk jönni, másrészt a hagyományos irányítóval kicsit kapkodósan kanyarodik. Sajnos a legtöbb pálya olyan kanyarokkal és akadályokkal van megtűzdelve, hogy szinte lehetetlen végigmenni rajta élvezettel, a helyezésről nem is beszélve. Aki nagyon szereti az autóversenyeket annak jó választás lehet, bár lehet, hogy túl nagy kihívás.

Gabor a poo

Az AYRTON SENNA alapítvány támogatásával a SUNSOFT megjelentette a GAPS fejlesztésében a KART DUEL 2-t. Egy nem túlzottan hosszú intro után a menübe jutunk, ahol a szokásos beállításokon kívül még arra is van lehetőségünk, hogy Senna életéből nézzünk képeket, filmbejátszásokat, interjúkat. Ha kíváncsiságunknak eleget tettünk, és már játszani is szeretnénk, választhatunk, hogy ketten, vagy a gép ellen próbálunk szerencsét. Ez utóbbi esetén gyakorlásra nagyszerűen megfelel a TIME mód, aztán ha már kiismertük a gépeket és a kanyarokat, a CHAMPIONSHIP-ben törekedhetünk a győzelemre. Bár lehetőségünk van a gokartunk tulajdonságainak beállítására, amihez a PARTS DATA-ban segítséget találhatunk, ez mégis kevésnek bizonyul az el-



SENNA EMLÉKÉRE AYRTON SENNA KART DUEL 2



lenfelekhez képest. Akinek hasznára lehet, annak elmondom itt, hogy a TREAD a gumik futófelületének a szélességét, a SPROCKETS a lánckerék áttételét, a SEAT pedig az ülés mélységét jelöli. Azt biztosan tudjátok, hogy minél lejjebb van a súlypont és minél szélesebb a kerék, annál stabilabb a jármű. Az áttétel pedig a kerékpárokról is ismerős lehet, minél kisebb, annál jobban gyorsul, de lassabb a végsebessége. Elsőre négyféle gokart közül választhatunk, melyek csak a szí-

nükben különböznek egymástól, az egyenlő esélyek végett. (Ezért érthetetlen, hogyan tudnak a gépi ellenfelek úgy otthagyni bennünket.) Háromféle pálya közül választhatunk, amit érdemes is megtenni, csakúgy mint a nehézségi szintet előzőleg beállítani, mert az alapbeállítás a közepes nehézségi fokozat. A grafika inkább funkcionális mint szép, bár olyan mint az introban látható. A zene kicsit technós, a témához passzol. Az irányítás elég jól követi az igazit (bátran állíthatom, mert volt szerencsém kipróbálni a Kesjár gokart suliban), amihez bizonyosan hozzájárult az, hogy technikai tanácsokat a Yamaha és a Dunlop adott a program elkészítéséhez. Persze azért az összehasonlíthatatlan, amikor az ember az aszfalton robog és kifarol a kanyarban és érzi a benzingőzt azzal, ahogy a TV előtt próbálja utolérni a többieket - amit ezek a többiek még olyan módon is próbálnak megakadályozni, hogy cikáznak, nem hagynak előzni minket! Ha nekikoccanunk valaminek, leesik a fordulatszám és akkor bizony a többiek újra elhúznak mellettünk. Bezzeg nekünk nem sok esélyünk van leszorítani őket, ha mégis sikerül, ők maradnak le annyira mint mi gépünk, elég egyszer hibáznunk, máris csak a hátukat látjuk. (Ennyit a fair play-ről) Mindennel együtt nem rossz választás ez a játék, ha ketten akarunk játszani, ha nagyon szeretjük az autóverseny témájú programokat, ha szeretjük Sennát és nem utolsósorban akkor, ha kedvet érzünk a gokartozásra. De ha már jól begyakoroltátok mit kell csinálni, javaslom egyszer próbáljátok ki az igazit is!

Gabor a poo

NEWMAN HAAS RACING

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

32 BITES
MEMÓRIABLOK
ARÁNY RÁNYITÓ
JÓ KÖRÜL LÉGI
FELTARTÓ
KÖRÜL LÉGI
A SEBESSÉG

80%

KART DUEL 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

32 BITES
MEMÓRIABLOK
JÓ KÖRÜL LÉGI
FELTARTÓ
KÖRÜL LÉGI
A SEBESSÉG

71%

Kéves kivételtől eltekintve abban minden PC-tulajdonos egyetért, hogy a saját perspektívából játszható lövöldözős játékok császára a Quake. Ez szinte természetesnek is mondható, hiszen ezt műfajt a Quake alkotógárdája, az id Software teremtette meg a Wolfensteinel, majd tette világörülétté a Doom első és második részével. A '96-ban megjelent Quake főként a szenzációs grafikájával volt korszakalkotó, hiszen ez volt az első olyan játék, ahol már az ellenfelek is poligonos grafikával készültek, a terepen pedig gyönyörű fényeffektusok kápráztak.

Négy démonokkal teli világot kell ehhez bejárnunk, s miután az azokat alkotó pályákat számtalan katonától, szörnytől ■ zombitól megtisztítottuk, az utolsó szinten egy föllenséggel kell megvívunk. (Erő helyett ésszel kell legyőzni.) Sajnos N64-en nem játszhatjuk meg, melyik világban kívánunk kezdeni, csakis sorban lehet a szinteket teljesíteni.

A játékmenet nem követel különösebb agymunkát: egyszerűen kulcsokat kell keresnünk, majd azokkal kinyitni a megfelelő ajtókat, s eljutni a pálya kijáratához. A kijárat lehet egy teleport, egy dimenziós kapu, avagy egy egyszerű sötét ajtó. Majdnem ugyanaz a dolgunk, mint a Doom-ban, annyi különbséggel, hogy itt a kapcsolók működtetéséhez és az ajtók nyitáshoz nincs szükség külön gombra. Viszont van egy új és lényeges mozdulat: az ugrás. A Doom-nál elsősorban ■ ellenfelek kicselezésén volt a hangsúly, ezzel szemben a Quake-ben – akár egy jó platformjátékban – ■ terep meghódítása ■ egy külön feladat. Egyes helyekre csakis pontos, jól kiszámított ugrásokkal lehet eljutni – ha ilyenkor csak egy kicsit is figyelmeztetnek vagyunk, máris egy lávalólyomban égünk szénné, vagy szerencsésebb esetben egy vízmedencébe pottyanunk. A víz egyébként szintén egy lényeges momentum a játékban: egyes pályákon rengeteget kell merülnünk, s a víz alatt kell keresnünk a továbbvezető utat. A Quake egy nehéz játék (még ■ Easy fokozaton is), de nem a kemény ellenfelek, vagy a bonyolult feladatok teszik azzá, hanem a vérszomszón kiszámíthatatlan terep. Lemerülünk például ■ víz alá, mire találunk egy járatot, csak épp azt nem tudjuk, vajon ha bemegyünk, elég lesz-e ■ levegőnk. De említhetném a csapdákat is: például megnyomunk egy kapcsolót, mire váratlanul elkezd lefele ereszkedni a plafon. Vagy egy sötét folyosón járva ráleppünk egy fényesebb pontra, ■ abban a minutumban a falból vagy a plafonból szögek csapódnak ki. Félelmetes ■ egész! Ezeket ■ trükköket pedig

csakis a saját kárunkból okulva tapasztalhatjuk ki, szóval mindannyiszor újra kell kezdenünk ■ pályát, hiszen menteni csakis ■ szintek között lehet. A mentéshez muszáj beszerezniünk egy memóriakártyát, ennek hiányában kénytelenek vagyunk a hosszú kódszavakat leírni – szerencsére azért ■ gép kikapcsolásáig a program megjegyzi, hol járunk. (A kódszavakat majd a Load parancsnál írhatjuk be.)

Noha az imént azt mondtam, hogy az ellenfelek ■ olyan kemények, azért ezt ■ kell teljesen készpénznek venni. Ugyanis csak akkor ■ olyan vészesek, ha már tudjuk, mit kezdjünk velük. Végzetes lehet ha például hárman vagy négyen támadnak le minket egyszerre, de ha ügyesen kavarva egymásnak uszítjuk ellenfeleinket, nekünk csak a "győztes" kell majd likvidálni. Az is érdemes megfontolni, hogy melyik ellenfélhez milyen fegyvert használunk. Például miközben mi a shot-gunt újratöltjük, a láncfűrészes dagadékok könnyen elhajíthatnak felénk egy-egy gránátot, ám a géppuska használatával ■ némileg kevesebb az esélyük. Ezzel szemben ■ páncélos lovagok ellen hatásos a sörétes puská, csak nem szabad a gazfickókat közel engedni magunkhoz, hiszen a kardcsapásai szinte halálosak. A legidegesítőbb ellenfeleknek kétségtelenül a zombik bizonyulnak: amíg nem robbantjuk őket cofatokra, mindig újraélednek. A robbantás ■ viszont ugyebár muszáj megtalálnunk a gránátveit vagy rakétakilövőt. A Quake-nek elég extravagáns a nyolc darabból álló fegyverválasztéka, ám ■ nem mindennapi fegyverek valóban eltérő "teljesítményt" nyújtanak. A Rumble Pak-kal ráadásul ez az élmény még továbbblokkolható, hiszen a fegyverek



A PARTON EGY PÁNCÉLOS FAZÁN VÁR RAM TŰRELMESEN



LEHET, HOGY NEM KELLETT VOLNA EZT A DAGADÉKOT ILYEN KÖZEL ENGEDNEM?

ÚGY LÁTSEK ELMENT AZ ESEMÉNYEK MEGYER ZOMBIEK ELLEN

laltak el a játékost. Ami a grafikát és a játékménetet illeti, ■ Turok-nak mondjuk lehet, hogy azóta már sikerült túltennie rajta, csak hogy a Quake nem is annyira ezek miatt lett közkedvelt, hanem sokkal inkább a fantasztikus deathmatch módjának köszönhetően. Ahol két vagy több PC-hálózatra van köté, ott szinte biztos, hogy megtalálható ■ winchesteren a Quake könyvtár. Ezek után lássuk, mit tud a vadonatúj N64 változat! Azoknak, akik esetleg még csak most ismerkednek a Quake világával, röviden összefoglalnám a lényegét. A földi életet idegen dimenzióból érkezett szörnyek hada fenyegeti, melyek visszaverésére csak egyetlen mód van: ha összegyűjtjük a négy varázslatos rúnát.

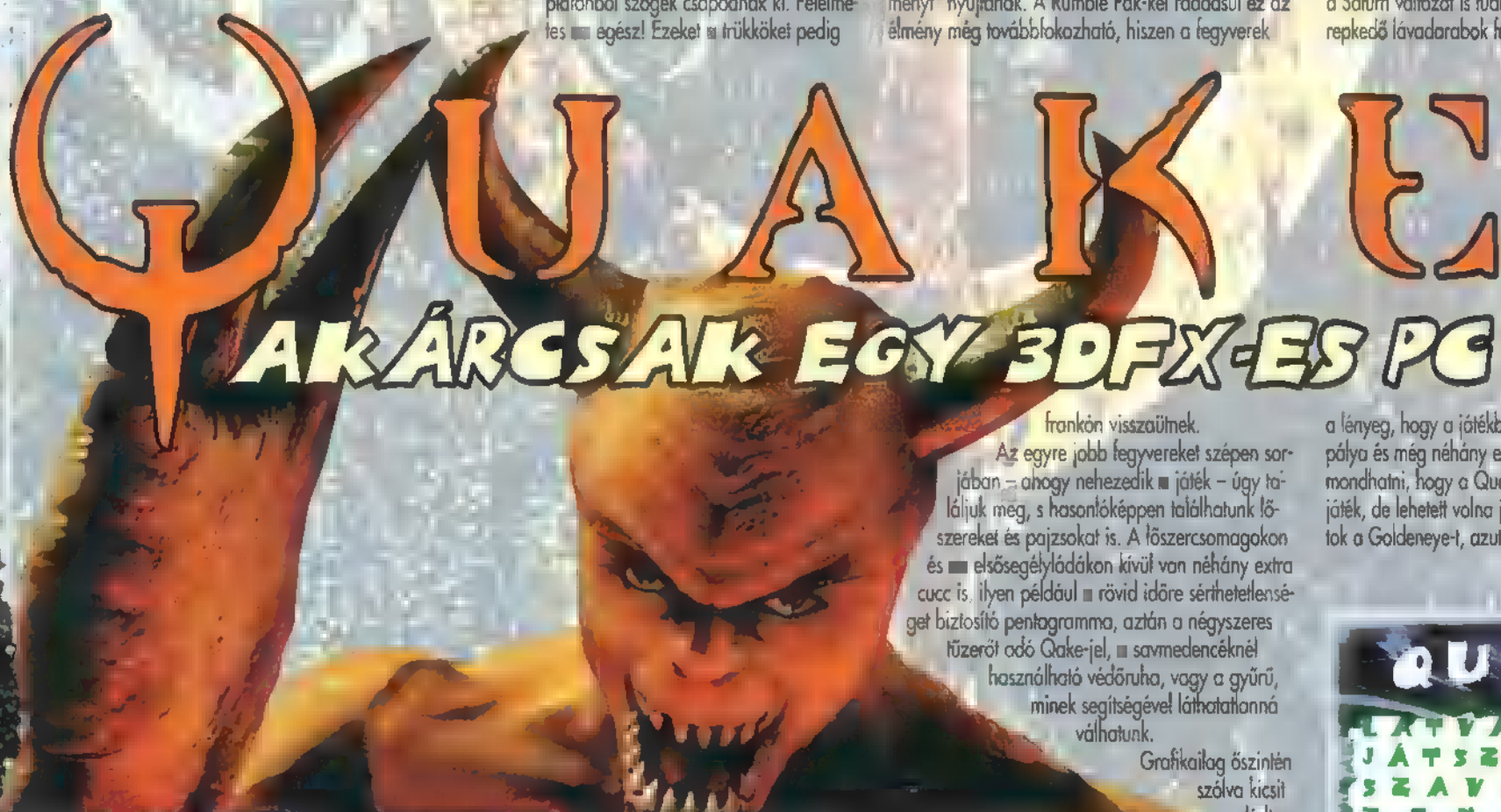
szerecsébb esetben egy vízmedencébe pottyanunk. A víz egyébként szintén egy lényeges momentum a játékban: egyes pályákon rengeteget kell merülnünk, s a víz alatt kell keresnünk a továbbvezető utat. A Quake egy nehéz játék (még ■ Easy fokozaton is), de nem a kemény ellenfelek, vagy a bonyolult feladatok teszik azzá, hanem a vérszomszón kiszámíthatatlan terep. Lemerülünk például ■ víz alá, mire találunk egy járatot, csak épp azt nem tudjuk, vajon ha bemegyünk, elég lesz-e ■ levegőnk. De említhetném a csapdákat is: például megnyomunk egy kapcsolót, mire váratlanul elkezd lefele ereszkedni a plafon. Vagy egy sötét folyosón járva ráleppünk egy fényesebb pontra, ■ abban a minutumban a falból vagy a plafonból szögek csapódnak ki. Félelmetes ■ egész! Ezeket ■ trükköket pedig

es Quake-ben. Először is a pixelek elmosása ■ biztos, hogy jó ötlet volt, mivel így minden olyan túlságosan simának tűnik – a falakak inkább tapétázott falaknak látszanak. A készítők ugyan büszkéek lehetnek arra, hogy ■ PC verzióhoz hasonlóan – a terepen minden textúra a fényforrás szerint ■ árnyékolva, de van egy bökkenő: ■ igazán látványos real time fényeffektusoknak viszont se híre se hamva. A rakéták nem világítják meg a folyosókat, a szellemek varázslatai immár nem is "lézeresek" – mindezeket pedig még a Saturn változat is tudta. A torkolattűzek és főként a repkedő lávadarabok fényeffektusa kifejezetten békés.

Zeneileg a PC és a Saturn verzióban ugyebár a híres banda, a Nine Inch Nails zenéi adták ■ fantasztikus atmoszférát, sajnos kártyás gépről lévén szó ez is elmaradt – habár ■ zene így se rossz. Sokkal kellemetlenebb, hogy a négy játékos mód is kimaradt, helyette csak ketten lehet deathmatch-et játszani, ami pedig már még sem ■ igazi. Végül is persze az

a lényeg, hogy a játékban benne van valamennyi PC-pálya és még néhány exkluzív N64-es szint is, szóval mondhatni, hogy a Quake összességében egy remek játék, de lehetett volna jobb is. Csak ha már meguntátok a Goldeneye-t, azután ■ szereztétek meg.

V.Z.



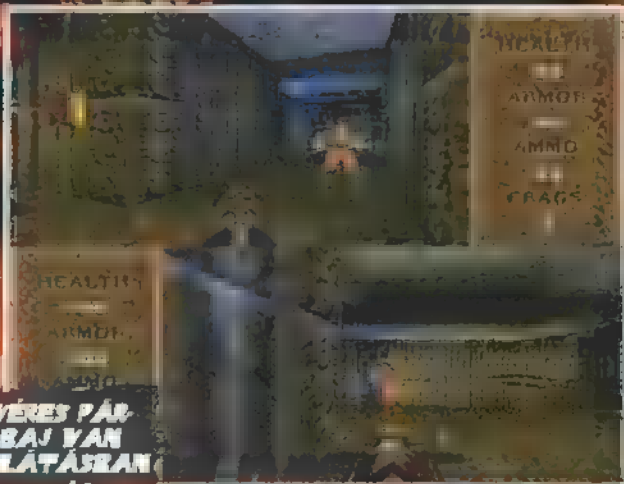
frankon visszaütnék.

Az egyre jobb fegyvereket szépen sorjában – ahogy nehezedik ■ játék – úgy találjuk meg, s hasonlóképpen találhatunk löszereket és pajzsokat is. A főszeresomagokon és ■ elsősegélyládákon kívül van néhány extra cucc is, ilyen például ■ rövid időre sérthetlenséget biztosító pentagramma, aztán a négyszeres tüzeret adó Qake-jel, ■ savmedencéknél használható védőruha, vagy a gyűrű, minek segítségével láthatatlanná válhatunk.

Grafikailag őszintén szólva kicsit csalódtam az N64-



ÉRT A SZÖRNYET ÚGY TŰNIK NAGYON FELDÜNETTEM

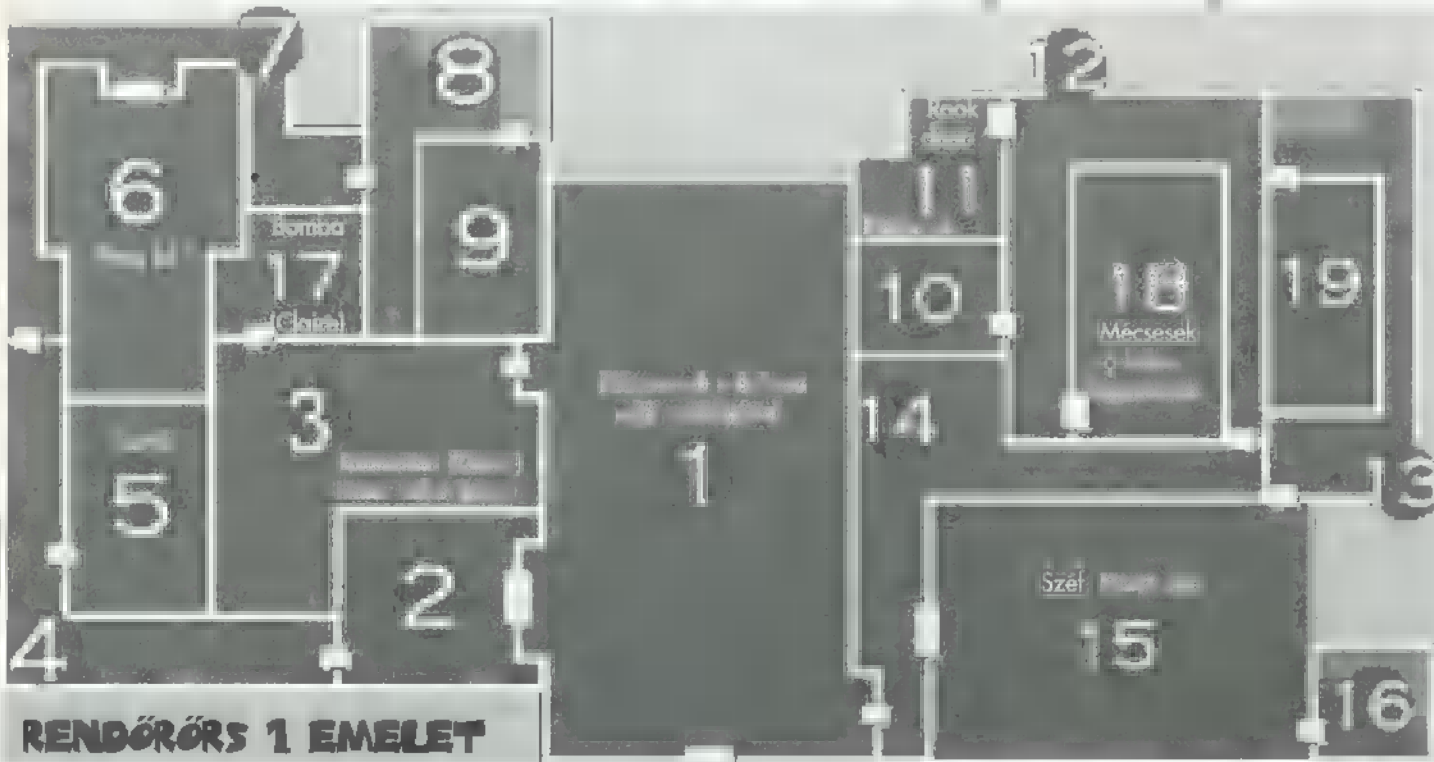


VÉRIS PÁRBAN VAN KILÁTÁSRA



KÓD-X

RESIDENT EVIL 2 TÉRKÉPEK

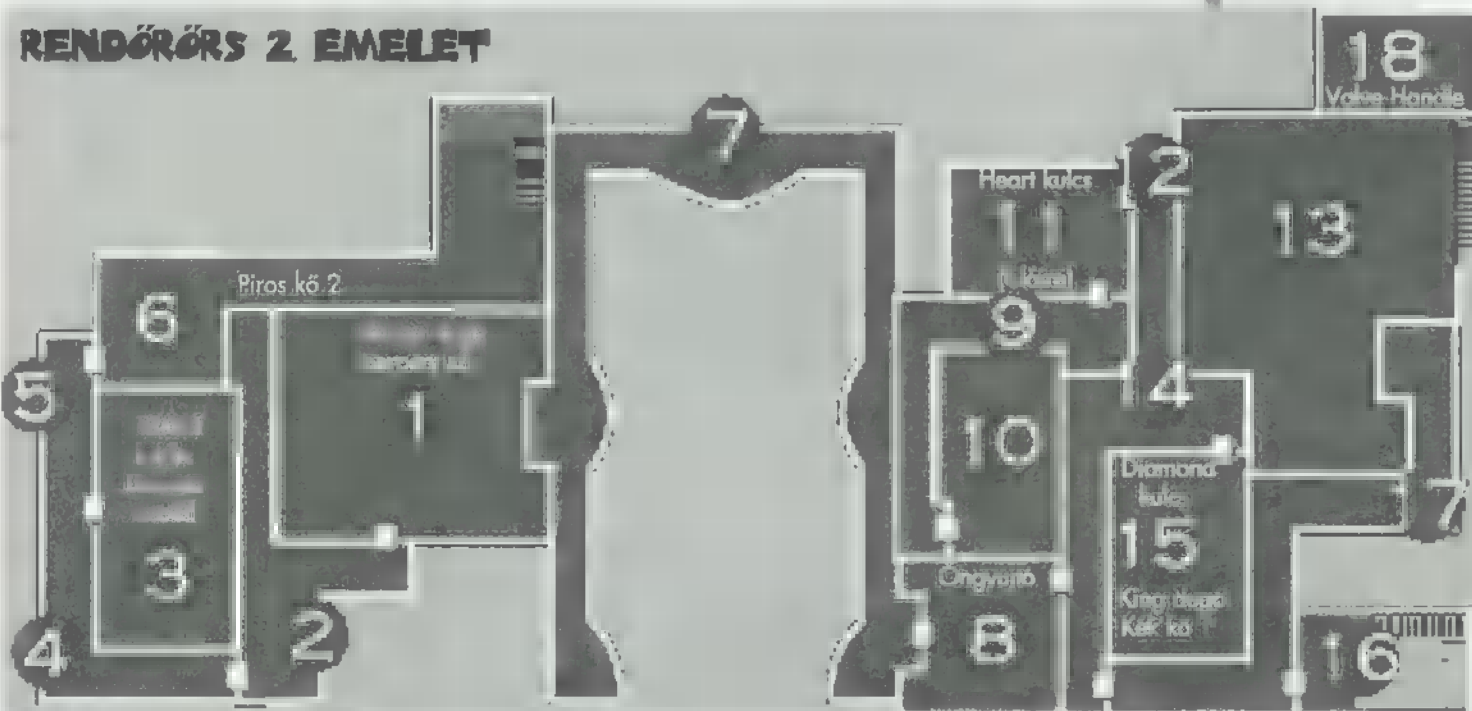


RENDŐRŐRS 1. EMELET

14. folyosó:
Zöld növény
15. szoba (részre zárván):
Ink Ribbon
Zöld növény 2x
Patronok a széfben (Leon)
Savlövedék a széfben (Claire)
16. erkély:
Zöld növény
17. szoba (Diamond kulcs nyitja):
Film A
Patronok (Leon)
Plasztik bomba (Claire)
18. szoba (Club kulcs nyitja):
Arany fogaskerék
Film B
19. szoba (Club kulcs nyitja):
Patronok (Leon)
Magnum (Leon)
Night Watchman's Diary
Savlövedék (Claire)

Rendőrőrs 2. emelet

RENDŐRŐRS 2. EMELET



1. könyvtár:
Bishop dugó (Leon)
Serpent kő (Claire)
Piros növény
2. folyosó:
Patronok (Leon)
Pisztoly tuning (Leon)
Muníció (Claire)
3. szoba (S.T.A.R.S. iroda):
First Aid Spray (Leon)
Shotgun (Leon)
Gránátvető (Claire)
Chris's Diary
Fax Report (Claire)
Unicorn medál
Pisztolytár
6. folyosó:
Piros kő #2
8. szoba:
Small kulcs #2 (Leon)
Öngyújtó (Claire)
Chief Secretary's Diary A
10. szoba:
Chief Secretary's Diary B
First Aid Spray (Claire)
11. szoba:
Heart kulcs (Claire)
13. terasz:
Tüzlövedék (Claire)
Pisztolytár (Leon)
15. szoba:
Patronok (Leon)
Diamond kulcs
King dugó (Leon)
Kék kő #1 (Claire)
16. erkély:
Zöld növény 2x
18. szoba:
Valve Handle (kerék)
Pisztolytár (Leon)
Nyilak (Claire)

Fegyverbolt

- Pisztolytár 2x
- Shotgun (Leon)
- Nyílpuska (Claire)

■ fehér kocsi hátulja

- Pisztolytár
- Kuka ■ lépcső után**
- Pisztolytár

Busz

- Pisztolytár
- Rendőrőrs 1. emelet**

- 1. szoba:
Pisztolytár
Spade kulcs
- 2. szoba:
Police Memorandum
First Aid Spray (Claire)
Pisztolytár (Leon)

3. szoba:

- Kódkártya (rendőrtől)
- Zöld növény
- Pisztolytár
- Memo to Leon
- Heart kulcs (Leon)
- Detonátor (Claire)

4. folyosó:

- Pisztolytár (hullánál)
- Zöld növény

5. szoba (Spade kulcs nyitja):

- Patrol Report
- Ink Ribbon
- Kurbli

6. szoba:

- Operation Report
- Piros kő #1
- Pisztolytár (Leon)

8. folyosó:

- Zöld növény 2x

9. szoba:

- Operation Report #2

10. szoba:

- Pisztolytár (Claire)

Small kulcs #1 (Leon)

11. szoba (Diamond kulcs nyitja):

- Vezeték (Cora)
- First Aid Spray
- Rook dugó (Leon)
- Eagle kő (Claire)

12. folyosó:

- Piros növény

13. folyosó (Heart kulcs nyitja):

- Zöld növény
- Patronok (Leon)

1. szoba:
Knight dugó (Leon)
Kék kő #2 (Claire)

1. szoba:
Zöld növény
4. szoba (a piros kódkulcs nyitja):
Pisztolytár 2x
Patronok (Leon)
Nyílak (Claire)
Gépfegyver
Oldaltáska
5. szoba:
Zöld növény
6. folyosó:
Piros növény

Piros kódkulcs
8. folyosó:
Pisztolytár
9. szoba (börtön):

Kampó
Zöld növény
Kék növény
10. szoba:
Piros növény

Pincerendszer

2. szoba:
Club kulcs
A zsákutcákban:
Robbanólövedék (Sherry/Claire)
Patronok (Ada/Leon)

Savlövedék 2x (Claire)
Pisztolytár
First Aid Spray
Fax to Sewer Manager

1. szoba:
Robbanólövedék (Claire)
6. folyosó:
Wolf medál (Leon)
Tűzlövedék (Claire)
5. szoba (a hiéná!):
Eagle medál (hullánál)
Sewer Manager's Diary
Zöld növény 2x
Patronok (Leon)

Az egyik zsákutcában:
Shougun tuning
1. szoba:
First Aid Spray
Patronok (Leon)
Magnum tár (Leon)
Tűzlövedék (Claire)
Robbanólövedék (Claire)
12. Liftkocsi
Pisztolytár
Irányítópanel kulcs
Tűzlövedék (Claire)

CSATORNARENDSEZER B-2

4-es Laboratórium

2. szoba:
Zöld növény
Patronok (Leon)
Magnum tár (Leon)
Savlövedék (Claire)
Tüzlövedék (Claire)
4. szoba (fagyott):
Biztosíték tartó
Biztosíték
5. szoba (létra):
Zöld növény
6. szoba:
Kék növény
Lab. Security Manual
Temporary User Reg.
Lángszóró (Leon)
Nyilak (Claire)
7. szoba:
Patronok 2x (Leon)
Robbanólövedék 2x (Claire)
8. szoba (Kódkulcs nyitja):
Magnum tár (Leon)
First Aid Spray

Szerűmtartó (Vaccine Cartridge)
(Claire)

5-ös laboratórium

2. folyosó:
Zöld növény 3x
4. folyosó:
Piros növény
5. szoba:
Magnum tuning
First Aid Spray
Robbanólövedék 2x (Claire)
7. szoba:
Kódkulcs a laborhoz

"B" KÜLDETÉSEK

A "B" küldetésekben lényegében ugyanazokat a logikai feladatokat kell megoldani, mint korábban. Leon a rendőrség hátsó bejáratán át jut be a házba, ehhez fel kell szednie a kis irodából a kulcsot. Claire a parkolóban kezd, őt a Cabin kulcs segíti be. Néhány tárgy persze máshová kerül, pl. a Valve Handle (kerék), a első emelet 15-ös

szobába (kezdj ennek a felvételével). A 2. emelet 15-ben van a Blue Keycard (kék kódkulcs). Ezzel nyílik a könyvtár. Itt a könyvtárhoz vezető függőfolyosó végén (a falon) van az Unicorn medál is.

-Amikor először kilépsz az erkélyre láthatod, hogyan zuhant le a helikopter.

-Később ledobják ■ TYRANT nevű szörnyet, mellyel legalább 4 alkalommal meg kell küzdened (mindig kutasd át, muníció van nála).

-Az alagsor fegyverszobájában csak annyi cuccot találsz, amennyit az első küldetésben otthagytál!

-Ha megölted a krokodilt, a csatornarendszer B-1 8-as folyosója ezúttal nem tartogat szörnyet.

-Sherry-vel ezúttal nehezebb küldetésed lesz, mert nem kutyák, hanem zombik az ellenfeleid!

-Mivel az embrió-szörnyet már megölted, most egy sokkal keményebb lény leselkedik rád.

-A lanovkát ezúttal vissza kell hívni.

-Amikor Sherry megmentésére indulsz ■ "Power-room"-ba, vidd le a lifttel a ládát, majd told el balra, a sarokba. Ennek a tetjéről már fel tudsz mászni a kislányhoz (és a szörnyhez).

-A vonatot úgy indíthatod el, ha átmész a másik oldalára a felüljárón, felveszed a biztosítékokat, majd a helyükre (kicsit arrébb, hátul) rakod őket. Ekkor megjelenik a szörny - addig tarts ki, amíg

le nem dobja valaki a rakétavetőt.

-Amikor a mutáns szörny megjelenik, menj a vonat hátuljába...

-Takarékoskodj a lőszerrel a "B" küldetésekben! A zombikat lehetőleg kerülj ki, mert a játék vége felé szükséged lesz a munícióra (az aknavetőt az elején ne használd, inkább koncentrálj a pisztolyra, esetleg a nyilpuskára). Ha egy zombi elesik, lödd le még a földön, mert ha felkel, legalább kétféle több golyó kell bele.

-Ne felejtse el, hogy az örök rakétavető használata, a túl sok mentés, vagy a lassúság befolyásolja a játék végi értékelést. Hunk csak A osztályzat esetén jelenik meg!

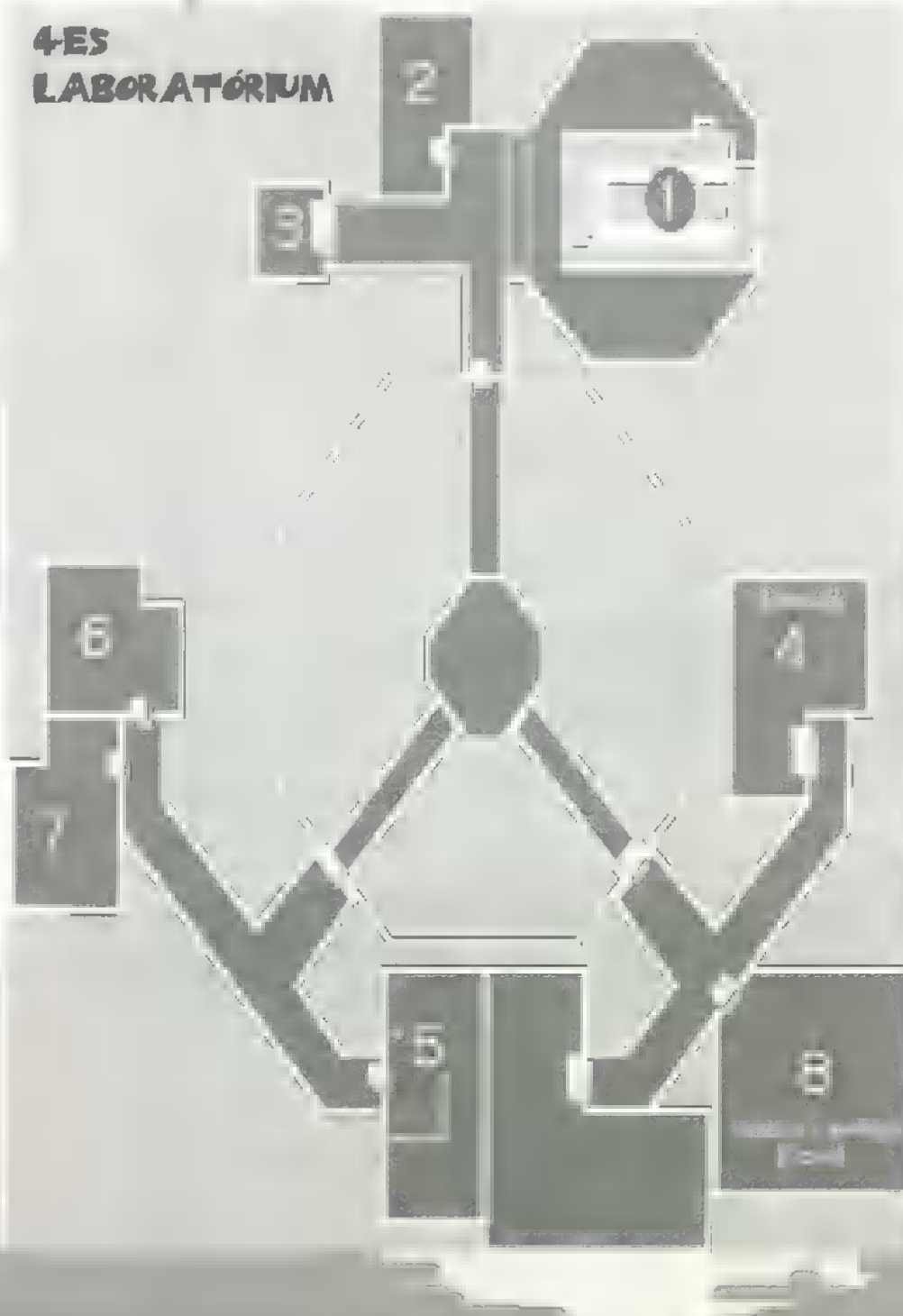
Szereplőkről

A játék szereplőinek története is nagyon érdekes, habár a teljes kép csak az A-B történetek végigjátszása után áll össze. Leon új arc, Claire a RE főszereplőjének, Chrisnek a húga. Anette Birkin Williamnak, a vírust feltaláló tudósnek ■ felesége, Sherry az ő lányuk (Anette a zombik megjelenésekor a rendőrségre küldi fel őt). Ada Wong annak a tudósnek a nője, akinek a computerébe beléptünk a RE-ben. William Birkin, a "rém" pedig az a szerencsétlen tudós, aki végső elkeseredettségében magába fecskendezi a G-vírust. Brian rendőrfőnök, az eszelős pszichopata és Ben, korunk szenzációra éhes újságírója pedig rövid, de gyászos végű szerepet kap a történetben.

GYÁR



4ES LABORATÓRIUM



PLAYSTATION KÓDOK

PITFALL 3D

GIVEMELIFE - 10 élet
STEVECRANEME - 99 élet
BIGHEADHARRY - Bucifejű Harry
CRANESBABY - Az eredeti Atari 2600 verzió
CREDITS - Készítő
2DHARRY - Papírvékony Harry
ZEROHARRY - Folyton lebegő Harry
STOPTALKING - Harry nem beszél többet
PITFALLCOMIC - Átvezető rajzok
PLAYMOVIES - Átvezető videók

Az Atari verzióban a következő kódok élnek:
R1+R2 - Gary feje (a programozó)
R1+Kör - Elvira feje (a lánya)
R1+Háromszög - Ha krokodil van a képernyőn, beszélni fog
L1+L2 - örökélet

Pályakódok: CAKEWALK, METROPOLIS, DEEPDARK, TEMPLEME, HOTROCKS, GOING-DOWN, WOWTHATSHOT, JAILBREAK, THUNDERDOMES, MAGICGARDEN, SPOOKYMASAS, GEEHEISBIG, BIGWORMGUY, BESTFORLAST

DEATHTRAP DUNGEON

A főmenüben nyomd le az L1, R1, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör, R1, L1 kombinációt, ezután a betöltő képernyőn pályát tudsz választani.

GEX 3D

Minden távirányító nálad lesz:
Négyzet, Kör, R1, Háromszög, L1, R1, L1, Kör, Kör, R1, Háromszög, L1, R1, Kör, R1, Kör, Kör, R1, Háromszög, L1, R1, Kör, L1, Háromszög, Kör, R1, L1

Bonusz megnyerés:

R1, R2, X, L2, Négyzet
X, Négyzet, R2, R2, R2, X
L2, Négyzet, X, R2, Négyzet, L2
R2, X, L2, Négyzet, X, R2
Négyzet, L2, R2, X, Négyzet

A következő kódokat játék alatt, pauszálás után kell bevinni (az L2 lenyomása közben):

Örökélet: Fel, Fel, Le, Jobb, Háromszög, Le
Sérthetatlenség: Bal, Jobb, Háromszög, Le, Jobb, Bal
Pályaidő: Jobb, Háromszög, Jobb, Bal, Háromszög, X (a térképen a Select-tel és a Négyzettel lehet a statisztikát lekérni)
Es két kód, amiről fogalmam sincs:
1-Háromszög, Bal, Kör, Fel, Le
2-Le, Jobb, Fel, Le, Jobb, Bal, Jobb, Le, Le

CASTLEVANIA: S.O.T.N.

Ha minimum 190%-ra teljesíted a játékot (a maximum 210%), akkor később a RICHTER név beírásával egy új szereplővel lehetsz. Az AXEARMOR kóddal egy új páncéllal kezdhetsz. Az X-XIV"Q kóddal 99-en lesz a szerencséd (luck).
A speciális opciók menüjét az AXELORD név beírása után kapod meg.

BUST-A-MOVE 3DX

Ha a címképernyőn benyomod a Kör, Bal, Jobb, Kör kombót, egy "másik világban" fogsz játszani.

CRITICAL DEPTH

Örök fegyverek:
Játék közben nyomd be az L1, R1, L1, R1, Fel, Le, Bal, Le kombót.

Sérthetatlenség: Játék közben nyomj L1, R1, L1, R1, Fel, Le, Bal, Jobb kombinációt.

BOMBERMAN WORLD

Pályakódok		
8010	0127	1027
0627	0730	7327
1180	1220	2413
8808	2151	9717
8086	1018	3009
3674	3562	5211
2919	0804	6502
4891	3812	1814
1021	0714	6809
0605	—	1029

Speciális VS mód: az 5656 kód beírásával egy különleges páros módba kerülés, ahol be tudod állítani a tárgyakat.
Battle Royal mód: 1616
Maniac mód: 4622
Special Battle mód: 4989

INDY 500

Titkos pálya és egy titkos a címképernyőn nyomj Kör, X, Háromszög, Négyzet, Kör, X, Háromszög, Négyzet, Kör, X, Háromszög, Négyzet kombinációt.

A versenymód választó képernyőn tedd a kurzort a Qualify-ra, majd tartsd lenyomva az L1+L2+R1+R2+START kombót.

ONE

A sérthetatlenség kódja: NEVERDIE.

JET MOTO 2

Az összes pálya választható plusz még néhány a következő módszerrel:

1-Rakd a játékot MASTER fokozatra, 5 körösre.
2-Nyomj X-et Li'l Dave-en, majd lépi a címképernyőre.

3-Négy másodperc alatt nyomd be a Fel, Le, Bal, Jobb, R2, R1, L2, L1 kombót.

4-Állítsd a játékot 3 körösre.

5-Nyomj X-et Wild Ride-on, majd vissz a kezdőképre.

6-Négy másodperc alatt nyomd be a Fel, Bal, Le, Jobb, Négyzet, R2, Kör, L2 kombót.

7-Ekkor egy hangot hallasz.

8-Tedd a játékot AMATEUR fokozatra, a turbót OFF-ra.

9-Nyomj X-et Bomber-en, majd vissz a kezdőképre.

10-Négy másodperc alatt nyomj Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Le, Bal, Jobb kombót.

11-Rakd a játékot PROFESSIONAL fokozatra, a turbót ON-ra.

12-Végül nyomj R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2 kombót.

RACE RACER

Marha sok zsozsót tudsz szerezni, ha az autóvásárló képernyőn lenyomod a L1+L2+R1+R2 kombót, majd mellényomod a Négyzet, X, Négyzet, Háromszög, Kör kombót.

Tükör mód: A RACE választása után tartsd lenyomva az L1+R1+Select+Start kombót a verseny kezdetéig.

RASCAL

A HOUSE password beírásával megnyithatod a Debug módot. Ezután menj Rascal házába. A képernyő alján látható számok változtatásával (R2, R1-vel) tudsz pályát választani.

RAYMAN (OLVASÓI KÉRÉSRE)

Óriás Rayman: az Ubi Soft logo megjelenése után tartsd lenyomva az L1, L2, R1, R2 kombót. Addig tartsd lent, amíg egy animációt nem látsz a tégla falban. Nyomd mellé még a Start-ot is, amíg a kép feketére nem vált.

Extra folytatás: az utolsó embered elvesztése után (amíg még van 1-2 folytatásod) válaszd a Continue-t, majd nyomj Fel, Le, Jobb, Bal kombót. Tíz új lehetőséget kapsz.

Pályakódok: XNB9FMIZZ, JSVLFP58VB, JSK1ZC8MD, SM1KV7WSXD, T64H5M1?BB, ?2MC9JIGTB, SX21ZP58MD, 492KV3W9XD, SD3BKFOOMN

SKULLMONKEYS

Játék közben a következő cuccokat kérheted:
Halos - R2, O, O, Le, Bal, O, Jobb, Le
Shield - R2, O, O, Le, Bal, O, Jobb, Le
Bullets - Le, O, Fel, R2, Bal, Háromszög, Select, Select

Curly Cue - R1, Jobb, O, R2, R2, Négyzet, Jobb, Select
Fort Head - R1, Bal, Fel, L1, L1, Négyzet, Jobb, Select
Phoenix Hand - Négyzet, Háromszög, R2, Bal, Select, O, Háromszög, Jobb
Universe Enema - Bal, Háromszög, Jobb, Le, Háromszög, Select, Select, Select
Super Willie - R1, Bal, Négyzet, Háromszög, L1, Háromszög, R2, Select
Pause Klaymen - L2, Bal, O, R2, Le, Négyzet, Háromszög, Le
Color Klaymen - L2, O, O, Bal, Select, L2, Fel, Le
Psyco Klaymen - Le, Jobb, Háromszög, L2, Fel, Bal, Háromszög, Select
Slow Mo - L1, Háromszög, Bal, Le, R2, Háromszög, Bal, Select
Super Fast - Bal, Négyzet, R2, O, R1, Le, O, R2
Flea Klaymen - R1, Bal, Négyzet, Háromszög, R1, Bal, Négyzet, Háromszög
Shoot Head - Le, Négyzet, Háromszög, Le, Le, Négyzet, Négyzet, Jobb

Maximum élet: Pauszálás után nyomj L1, Háromszög, Le, Bal, O, Select, Négyzet, Jobb kombót.

AYRTON SENNA KART DUEL 2

Ha névnek "SENNA 1"-et írsz be, egy új extra pályát kapsz. Ha itt nyersz, egy új gokartot is nyersz. Ezzel a géppel két kört kell nyerned a Championship módban, ekkor egy jobb masina a jutalmad.

NEED FOR SPEED 1

A következő kódokat az "User Name" részbe kell beírni

El Nino kocsis: ROCKET
Minden normál kocsis és pálya: SPOILT
Room pálya: PLAYTM
Caverns pálya: XCAV8
Auto Cross pálya: XCNTY
Space Station pálya: MNBEAM
Underwater pálya: GLDFSH
Empire City pálya: MCITYZ
Jaguar XJR: 1JAGX
Mercedes Benz: AMGMR

A következő kódokat azon a képernyőn kell beírni, ami a futamok körülményeinek beállítását követően jön be (Start nyomása után, a Loading képernyő előtt):

Gyilkos dunda: START+SELECT+R1+L2
Lassított felvétel: Fel+X+Háromszög
Nehéz kocsis (mindenkit lenyomhatsz az útról): SELECT+Négyzet+X

Végül felhívom a DUKE NUKEM kódra éhes olvasók figyelmét, hogy ehhez a játékhoz egyelőre nekünk sincs semmilyen izgalmas csalásunk. Ha lesz, leadjuk!

NINTENDO

64 KÓDOK

QUAKE

A password képernyőn csak Q betűket írsz be (16 körül), ekkor megnyílik egy speciális menü örökélettel, pályaválasztással.

AEROFIGHTERS ASSAULT

A címképernyőn (nem a neműben) nyomj Bal kamera, Bal kamera, Jobb kamera, Fel kamera, Bal kamera, Jobb kamera, Le kamera kombót, majd vizsgáld meg a gépvezető képernyőn a bal szélső masinát.



szerencse, hogy Jolly Jumper idejében észreveszi a korábbi posztot és eljutja gazdá-jához, így ugyanis rögtön a legilletékesebb kezébe kerül az ügy. A pályák többségénél az infogrames maradt a jól bevált receptről, tehát a csodás terep ellenére az akadók továbbra is csak egy síkban zajlik – akár a Pandemoniumban. A



A törvényszegők zaklatásán kívül másunknak gyakran a terepzel is meggyűlik a baja. A városban például nehézségekbe ütköztet minket az útjait, melyekről mindig valamilyen fontos módon kell megszabadulnunk. Eleinte elég ha valamelyik sállyal elgázoljuk az akadót (vagyis pontosan célzva ellő egy-egy tartóke-

vet gyöngyöket kell keresnie, melyeket "bizonyos" gazdálkodók szórakoztat. A kereséssel nagy segítségünkre lesz az amúgy ellenőrzési pontként szolgáló teljesítő kutya, mindig odamegy, ahol a következő gyöngy található, szóval nekünk csak követni kell őt. Ez az első igazán pályaelőző pályafeladatunk, ezén szolgálunk is néhány tanáccsal. Először is a tájékozódás érdekében érdemes megjegyezni, hogy a városnak két oldalán közlekedhetünk (az útjait segítségül hívva a napnyugta és az észak felől). Ha netán elvesztenénk szem elől a kutyát, csak fölülünk, hol hallunk ugatást. A gumifalok pedig remek gyorsítóként szolgálnak egy-egy átmenetnél, esetleg egy szakadék átkeléséhez. A továbbiakban természetesen még a bányás pályához lenne egy észrevételünk, nevezetesen hogy a falon lévő kapcsolók is érdemes használni, ám a főbb feladatok megoldása már rájuk vár. A hagyományos pályákban kívül van néhány igazán 3D-s feladat is, ilyen például az első feladatunk, ahol a felénk csúszó kutyát kell visszahívni, majd a pályán átjutni. De még jobban kihasználja a pályános grafikát a szögletes bányás pályán, vagy a Vinva Cop szerű feladatok, a városban.

Az eredményjelző egy az egyben a SNES játékból lett átvéve, tehát ugyanúgy a Luke arcképe mögötti deszkákba jelez az energiánkat. Minden körlet egy deszkát vesz a táborból, amelyet visszakapni pedig csak a sheriff-síllagok felvételével lehet. A főbb mellett az életeink száma is látható, mellette pedig a bónusszpontok nyitási ikonjai, mennyisége (persze csak ha vetünk már fel). Utána következik a dinamikus pontok száma, végül a legfontosabb az anyagi helyzetünk. A dollárjelek gyűjtése felettébb hasznos, hiszen a pályák után majd azokért vásárolhatunk kocsikat (100\$) esetleg élelmet (30\$). A kocsikat beírni az Options menu Password opciójánál lehet, ám amíg nem kapcsoljuk ki a gépet, elraktározódnak a memóriában. A bónusszpontok a kocsikban az üvegek szétlövésével is gyűjthetünk, tehát szóval a berendezés szétlövése helyett inkább erre koncentráljunk.

A programnak a grafika mellett a átszórhatósága is kitűnő, dicséretes ötlet, hogy örök a tészer, s az is jó, hogy ilyen könnyen juthatunk pályakódokhoz. A hangokról mondjuk megint csak azt tudom elmondani, hogy ugyanezeket hallhattuk SNES-en is, ám a zenék nagyon klasszikusak, jópár western muzsikát hallhatunk szóharmonikával. Ha a többi híres képregényfigura is ilyen minőségű játékokban fog újra felbukkanni, igazán nem lehet panaszkodni az Infogrames-re.

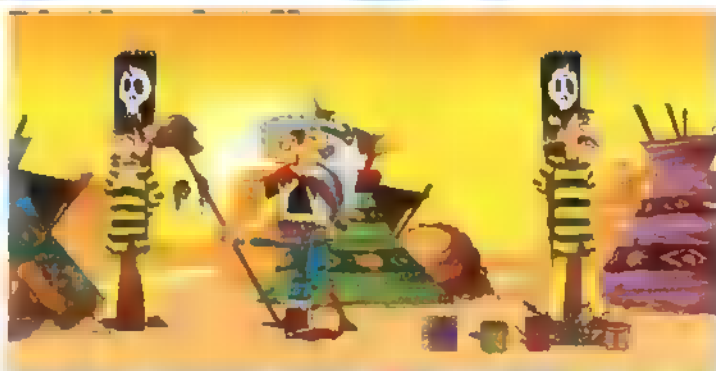
VZ

TALPRAESETT TOM VISSZATÉR!



ugyanaz a játékmotív, sőt még a grafika is hasonló, csak hogy immár minden 3D-ben zajlik. A szereplők egyáltalán olyanok, mint ahogy anno a képregénysorozat lapjain is láthattuk, csak hogy a harmadik dimenzió segítségével most mi is ott lehetünk közöttük.

A szépen renderelt intro egy külön "műsorszám", melynek eseményeit a képregény olvasóinak gondolom nem is kéne részleteznem: igen, megint azok az ötletek, hogy a Dalton testvérek szabadulnak ki a börtönből. Még



nak tüzet. A 3D-nek köszönhetően ráadásul a pályán kívül is lövöldöznek! Igen ám, csak hogy Luke továbbra is csupán le és fel tud célozni, szóval mikor hogyan lehet ezt a térbeli dilemmát megoldani? A megoldás egyszerű: ahol a távolban, vagy a kamera felé fészkelte be magát egy bandita, ott mindig találhatunk valami használható tereptárgyat. Rálövünk például egy elhagyott serpenyőre, vagy belelövünk egy csőbe, és a golyó máris a kívánt irányba változtat irányt.



lelt, ám aztán egy bizonyos ponton az elérve nincs semmi hasonló a közelben. Van viszont egy kulcs, ami nyilvánvalóan egy-egy irányt jelöl (vissza) a sheriff-roda, és máris van egy, kétféle dinamikus. Luke a dinamikus a háromszöggel tudja lerakni, illetve meggyújtani. Ha netán rossz helyen használhatunk el őket, az előzőek helyett találhatunk újabbakat. A második helyszín egy vonat utadózás: Jolly Jumper három kell eljárnunk a mozdonyig, majd ott kell vizsgálunk a robogó szerelvényt és kiszabadítunk a tészkat. A vonat utadózása jócskán próbára teszi a reflexeinket: nem elég, hogy az ablakokból lövöldöznek ránk, még a lovunkat is irányítani kell, hogy időben ugorja át a kerítéseket és a sziklákat. (Egy tipp: helyezzük a kezünk bal alsó sarkába – így minden veszélyt viszonylag időben lehet észlelni.) Ha már fennvagyunk a szerelvény telején, a vagonokba a dinamikus segítségével juthatunk be. Az egyik vagonkocsin kaphatjuk el egyébként az első díjat: csupán jól időzítve vissza kell pattinunk neki a bombát. A vonatkozás után egy kis kitérő következik egy mexikói szellemvárosba. Egy indián bizto meg Luke-ot egy különös feladattal: bú-

gunk a szerelvény telején, a vagonokba a dinamikus segítségével juthatunk be. Az egyik vagonkocsin kaphatjuk el egyébként az első díjat: csupán jól időzítve vissza kell pattinunk neki a bombát. A vonatkozás után egy kis kitérő következik egy mexikói szellemvárosba. Egy indián bizto meg Luke-ot egy különös feladattal: bú-



Házi a nem k,
jiai játék dñi nek
énhelő is hiszen a
hardver adta lehetőségek el
nyitotta azok
akik d... PSX
re
kináló
bar...
Electronic
Hogy miért
megmagyaráz

erősen
nagyalkozás
megvadul
élednek
lom őket kell megmagyarázni
menü elég szép
szint és
ke...
hellu...
fel kök



GYŰLNEK A SÖTÉT FELHŐK!



ben egészen 1994 teléig. Akkoriban adták ki PC-re a Warhammer első részét, mely már akkor a szerepjátékos körében igen sikeres, azonos című táblás-játék majdhogynem pontos mása volt a számítógépen (egyező helyszínek, azonos szereplők). Természetesen maga az akció real-time – azaz valós időben történő – volt. Az akkori játékkal annyiban kapcsolható össze mostani tesztünk, hogy történetileg teljesen megegyeznek, hiszen akkor is, és ez esetben is helyszíniünk egy bizonyos Óregvilág, amely ugyanúgy "részekre" tagozódik, mint emberiségünk. Az évek során különváltak a különböző típusú lények, és külön területeket uralnak. Hősünk kapásból egy szimpatikus figura, hiszen egyetlen alternatívája maradt már csak: az áldoklás. Természetesen ezt nem teszi ingyen, kitűnő szolgálataiért egy rakás pénzt kasszíroz (ezzel sajnos saját magam cáfolom meg, mert majd látható lesz a játék folyamán, hogy egészen piti összegeket ad a gép fizetség címén).

"Go Battle!" címszó alatt rejtőznek az ellenfelek, menjünk hát utánuk! Ezek után máris a csataterre kerülünk. Itt a Select gomb a térkép lekérésére használható, majd a Start-tal tudjuk elkezdni a partit. Láthatjuk, hogy igen igényesen kidolgozott 3D-s terepre kerülünk, szépen csobog a víz, csicsereg a madár, lönek a nyilasok. Húúú, te jó ég! Már is a fejemhez kaptam, hiszen megtámadott a gaz ellen. Hát harcba fel – máris kijelöltem kardosaimnak az ellenfelet, méghozzá a sereg jelképére vittem a kurzort, az kard alakúvá változott, így láthattam neki a gyilkolásnak. A nyilas egységeim közben hátba szedték az ellenfelet oly módon, hogy a

támadásra. Van még egy gomb, mégpedig a Kör, ezzel lehet valamiféle varázslatot elővarázolni a farzsebből, s rámutatva ellenséges erőkre, erősen elfogyhatnak belőle. Alkalmazásunkba léphet majd az idők folyamán egy varázsló, aki annyiban lehet se-

mondva: nem tökéletes a stratégiánk), hamar felsülhetünk. És akkor jön a kis koponyás barátunk, és kedvesen buzdít minket a továbbjátszásra (szépen egészségesen röhög rajtunk egyet...). Szóval nem egy egyszerű ügy ez a Dark Omen. Szépnek mindenképpen szép, megvannak a civil faluk, szépen szaladgálnak feltett kézzel a parasztok, mondjuk őket nem is lehet bántani. Akkor esett le az állam, amikor végre változott a terep, és a hőtápte helyeken nyomulhattam, sőt volt éjszakai küldetés minden féle zombik ellen. Az irányítás-hoz azt hiszem az egér-kompatibilitás nagyban hozzájárul, ám egér nélkül is tökéletesen játszható. A zene pedig szépen folydogál a maga medrében, bár néha már az agyamra ment (hiába, ötödsszöri próbálkozásra is kikaptam...). Idegtépő, bár szép, nagy kihívás azonban csak akkor lesz, amikor az ember belelendül és elkapja a játék heve.

Bagó Péter



gítségünkre, hogy támadásaink alatt ő szépen a fekete mágiával (tűzlabda, miegymás) alaposan megtizedelheti ellentábor tagjait. Am amint ahogy az lenni szokott, az előbbi kijelentés csupán a gép által irányított csapatra vonatkozik, mert persze én egyszerű játékos soha a büdös életben leszek képes 20 egységet egyszerre mozgatva tökéletes haderőt képviselni! Ellenpélda erre a gép, aki talán egy "kicsit" csal. Most hogy lenyugtattak ezek a szép fehér köpenyes emberek, akik hátrakötötték a kezemet, és bezártak egy rugalmas szobába, rájöttem: ez a játék az igazi megszállottaknak ideális választás lehet. Minden pályán legalább kétszer kell

DARK OMEN

LEJÁTSZÁSI
LEJÁTSZÁSI
LEJÁTSZÁSI
LEJÁTSZÁSI

1. JÁTÉK
MEMÓRIÁK
EGY
VALTOZATOS SZÉPEN KIDOLGOZOTT TEREPEK, NEM ELSŐRŐL VÉGJÁTÉK
KEVEZÉS AZ ANIMÁCIÓ NEM LEHET EGYÉBEN

88%

nuszpályát): ha nem épp egy főellenségtől kell megszabadulnunk, akkor valamit meg kell véde-nünk, mint például egy űrrepülőt. A társaink – hasonlóan a Lylat Wars-hoz – rádión tartják ve-lünk a kapcsolatot: csekély mértékben ugyan be-segítenek, ám többnyire inkább csak ők szorul-nak segítségre. Ha ilyenkor nem megyünk a

**TOKJOSAN NYAKJO
ER A VÉZ**

megmentésükre, meglehet, hogy lelövik a gépüket, mi pedig a küldetés végzetével nem kapjuk meg azt a bónuszcillagot, ami a többiek épségéért jár. Mellesleg minden más egyébért is bónuszt kapunk: például ha nem lövük el a speciá-

AEROFIGHTERS ASSAULT

lis fegyvert, ha nem
használjuk el a raké-
taelterelő lángot, ha
minden ellentelet ki-
lövünk, stb. Bár még
nem si-

A nehézségi szintekkel és ezáltal a szavatos-
sággal szintén gondok vannak. Bár az eliga-
zításokon látszólag komplex küldetéseket kapunk,
a játék voltaképpen nagyon primitív. Mindenki-
nek szíve joga, hogy a kis gépek leszedésével
bajlódjon, de az esetek többségében nem érde-

mes (mert úgyis csak elvérzünk közben) – sokkal egyszerűbb, ha rögtön a föellen-ségnek rontunk. A gyorsaság a lényeg (már csak azért is, mert legfőbb-ször időlimít is nehezíti a dol-

gun-
kat), a
min-
denfe-

**A LEPEGETŐ NEHÁNY
LÉZERREL VISZONOZZA
A TAMADÁSOMAT**

löl záporozó kisebb lövedékeket úgy sem lehet kiszámítani. Ami pedig igazán idegesítő, hogy Rumble Pak nélkül még csak meg sem érezzük, hogy eltalálnak minket, s csak bámulunk, hogy mitől zuhantunk le. Egy szó mint száz: technikus manőverek helyett inkább ostoba taktikákkal győzedelmeskedhetünk. Például kihasználhatjuk, hogy a program nem vesz el életet, sőt még szinte energiát sem, ha az ellentelekeknek ütközünk, ergo az utolsó másodpercig a célpontra maradhatunk. Csak a Hard fokozaton ér minket ilyenkor energiavesztés, de lévén, hogy ott meg csak egy continue van, ott úgy sem fog próbálkozni senki.

Az ellenfelek csak úgy a hetedik küldetés után keményítenek be, szóval a végigvitel nem hiszem, hogy gondot okoz bárkinek is. Nem csúnya játék az Aerofighters Assault, a nagyobb baj az, hogy kevés benne az embert kívánó feladat - képtelen megoldásokat kell gépiesen ismételnünk, s ezért elveszik a légi csata élvezete.

Y.Z.

került bejutnom egy bónuszpályára sem, de ha jól sejtem, a megnyitásoknak valamiképp ezekhez a csillagokhoz van köze.

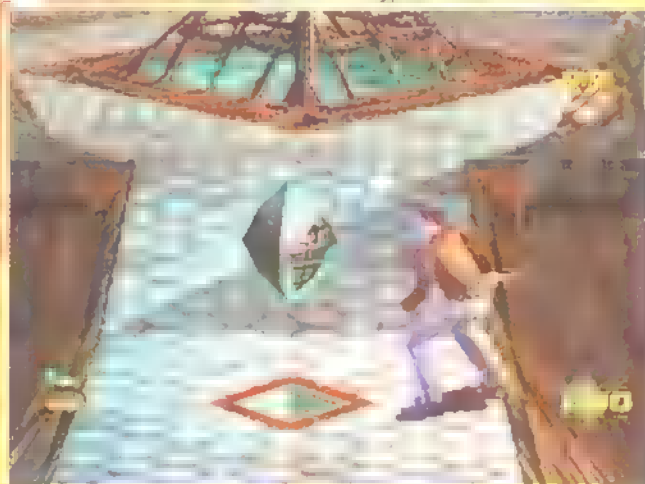
Ismét szöiba kell hoznom az egyszerűséget, ami ugyanis nem csak a játékmenetre, hanem a grafikára is értendő. Amikor a tenger felett, vagy amikor a felhőknel is magasabban folyik a csata, nem tűnik fel, hogy nincs sok tereptárgy, ám a városban semmiképp nem mondhatni, hogy egymást érik ■ házak, ráadásul azok a bizonyos felhőkarcolók elég sablonos fantáziájú építészetre vallanak. Tudom, hogy az ilyen terepre azért volt szükség, hogy a grafika élvezhető sebességű maradjon ■ ne kelljen leködösíteni ■ láthatárt, ám úgy érzem, ennél még a Pilotwingsben is szebbek voltak a tájak. Szó se róla, a repülők és ■ objektumok kidolgozása nagyon klassz, azonban miután egyszer megcsodáltuk a víz alól sebesen felbukkadó óriás tengeraltitjárót vagy az elrajtoló ürrepülőt, többé ezek sem hatnak meg minket. Tettszett az is, hogy frankón valkit ■ nap, és hogy amikor berepülünk egy felhőkarcoló mögé, egy kicsit megpihenhet ■ szemünk, sőt a 3D-s robotanások ■ jól néznek ki, ám mindez nem elég. Kevés ■ pálya, ráadásul gyakran kell újrajátsszanunk őket, hiszen állásmentés nincs. Pontosabban van, de csak akkor, ha kiszállunk a játékból, és ilyenkor természetesen a folytatási lehetőségek számát is jegyzi a gép. A grafika mellett ■ SNES-es időket idéző zenék sem okoztak különösebb élményt számomra, s a rádiós dumák is csak eleinte tűnnek jópofának,

**A BÜSZKE TENGER-
ALATTJÁRÓ HA-
MAROSAN HULLAM-
SZÍJÁBA MERÜL**

ken gyakorolhatunk.
De térjünk vissza a játék kezdéséhez: tehát kiválasztottuk a gépet, mire rögtön irány Tokió, ahol egy pókszerű óriáslépegető garázdálkodik. Kilövéldözzük az apróbb gépeket és helikoptereket majd nekiesünk ■ főgonosznak, és jöhet ■ következő megbízatás. Így megy ez tizenegy küldetésen keresztül (kivéve ■ négy bő-

**AZ ÓRLÁSI LÓ-
PAKODÓ MELLETT
NEMI KISEBBSÉGI
ÉRZÉSEM TÁMOG**

AEROFIGHTER JÁTSZMA
LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENÉBŐN
12 KÉTKÖTÉS
MENTE KIEMELT MEMÓRIÁRA
KÖRÖL PÁR
VIAZ A TEREP NEM NAGY SZÁM
BŐVÍTÉSÉVEL NAGY
RIK TÖRÖLŐK NAGY
X-ACTOON LÁTVANYOSSÁG
NAGY JÁTSZMA
52%



Harry Pitfall majdhogynem egyidős a videojátékok történelmével. Első kalandja ha jól emlékszem Atari 2600-on jött ki (16 évvel ezelőtt), aztán ezt követték a további verziók (C64, Amiga, PC, SNES, MD). Most elkészült az eddigi legtokélethebb Pitfall játék, a PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE PlayStation-re.

A program nagyon sokat változott a nagy előd óta, de ezalatt most nem csak a grafika fejlődését értem. A régi Pitfall volt az ügyességi játékok etalonja, semmi más nem kellett hozzá, mint türelem és joystick-virtuozitás. Egy cél lebegett mindössze a játékos szeme előtt: megszerezni az aranyrudakat. Most, 1998-ban magasabb a cél: meg kell menteni egy csinos, fiatal hölgyet, a persze ezáltal egy egész idegen világot.

Az intro rövid, de velős – Harry a dzsungelben bolyongva belebotlik egy dimenzió-kapuba, amelyben egy nő sziluettje vibrál. A hölgyike kétségbeesett hangon kéri hősünket, hogy segítsen, mentse meg a világát. Több se kell Harrynak – gondolkodás nélkül beugrik a kapuba...

A játék irányítása a következőképpen alakul: az X-szel lehet ugrani, a Négyzettel csapkodni a csákánnyal, A Körrel a speciális fegyvereket használhatod, a Háromszöggel pedig a fegyverek között lehet válogatni. Az R1-el le tudsz guggolni (a skorpiókat így lehet jól leütni, meg néha a fejedet is le kell ám húzni), az L1-el pedig az energiádat mutatja ki a program. Ha futás közben nyomod meg az R1-et, Harry bukfecezik. A főmenüben lehetőség van új játék kezdésére (New Game), állástöltésre

(Load Game), kódszó beírására (Password), vagy az opciók állítgatására. A játék minden pálya végén ad egy kódot, amely aszerint alakul, hogy hány élettel jutottál tovább. Ezekkel mindig a következő pálya elején kezdheted az akciót. Ha van memóriakártyád, akkor egy-egy szinten a nagyobb részfeladatok megoldása után is tudsz menteni, ez lényegesen egyszerűbb. Ehhez csak meg kell találnod a föld felett lebegő szürke

korán gyakran tévedhetsz majd ilyen mellékvágányokra, ahol életek és kristályok vannak. Némi Tarzanos ugrálás után eléred a város határát, a kék kaput.

2-A város (AAYAM3CSECEA)

A városban az lesz a feladatod, hogy összegyűjtsd a négy orb-kulcsot (tojás alakú izé, a föld felett lebeg). Ekkor kinyílik a pálya közepén levő piramisrács, alatta van a kapu. Az első kulcs a

tályokban vannak, aprítsd őket buzgalommal! Érdemes figyelmesen közlekedni, mert a földből néha mérges gőz tör elő. Ahol a földön foszforeszkáló kék folyadékot látsz – és erre rálépsz – hősünk egyfajta antigravitációs mezőbe kerül. Ez az evickelés a kék mezőbe kerül. Ez az evickelés a kék mezőbe kerül. Ez az evickelés a kék mezőbe kerül.

PITFALL 3D

kártyákat. A speciális fegyverek általában a nagyobb méretű ellenfelek lenyomására szolgálnak.

Van belőlük egy csomó fajta (energia, villám, tűz, robbanó, shuriken, kőbomba), mindegyik-mindenhol használható. Mindössze annyi a különbség, hogy némelyik egészen nagy távolságból is hatásos.

Lássuk a pályákat:

1-A dzsungel (nincs kódszó)

Egy némileg tágas tisztáson indul a játék. Itt be tudod gyakorolni a mozgásokat, miközben begyűjtöd a kristályokat. A görgő farönkök fölött ugrálj egy kicsit, mert elsőre talán nehéz megszokni azt a stílust, ahogy hősünk ugrik. Ha nem felfelé indulsz, hanem jobbra/fel, akkor egy szakadék után bonusz dolgokat (pl. egy életet) találsz – a játék

bevezető úton van, a többi a három másik égtáj (É-K-NY) felé. Ne ess kétségbe, a földön sárga jelek mutatják a haladási irányt – ha olyan irányba is lehet menni, amerre nem mutat nyíl, akkor az valamilyen bonusz cucchoz, vagy energiatöltőhöz vezet. Miután felveszel egy kulcsot, körforgalommal vissza tudsz menni a középpontba. A hordókat verd szét, néha van bennük valami.

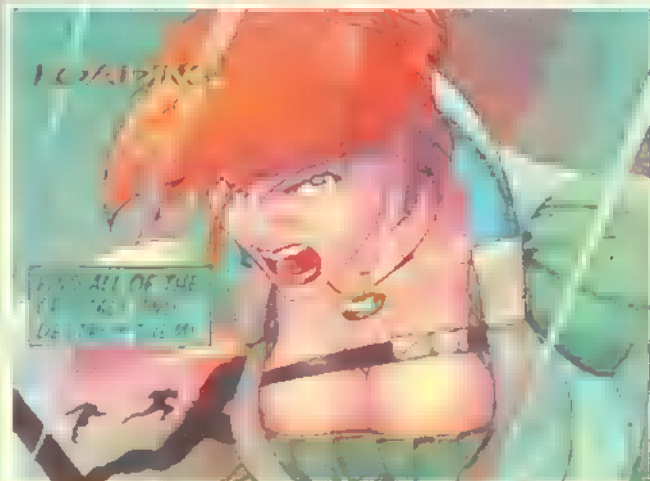
3-Lucense bánya (MAYAM6CWGBQ)

Ebből a bányából leli a Scourge által sanyargatott nép azt a bizonyos titkos anyagot, de a gonosz kikapcsolta a szállítógepeket. A bonusz cuccok a kris-

szerű gépet fogsz találni, amelyeket úgy tudsz bekapcsolni, ha alájuk állsz (árnyék) és felugrasz. Ekkor a csákánnyal beleszúrod a kapcsolójukba.

4-A piramis-templom (GAYAI6CREKFQ)

A nagy piramis köré négy kisebbet építettek. Az a feladatod, hogy eljuss mind a négy kis piramis tetejére, és ott ráállj a barna négyzet alakú kapcsolókra (így egyre jobban kinyílik a templom ajtaja).



Ezután ugorj egyet, a kék lézernyaláb visszavisz... A magasságok és mélységek miatt rendkívül látványos ez a pálya, de a padlóról-padlóra ugrálás (főleg, ha még mozog is) néha idegtépően nehéz.

5-A Gladiátor (RAYAKBCVESCY)

Kiderül, hogy a piramis belül egy hatalmas tartály – és erre a Gladiátor vigyáz. Nem kell mást tenned, mint a lézer-kerítések kicselezve egyenként kinyitnod a terem négy sarkában levő csapokat – ekkor ■ lé egyre feljebb megy, a dög meg megfullad. Mivel baromi nehéz a kék szmótyi felett egyensúlyozni, javaslok egy trükköt: morze-szerűen pauzál-gass, közben mindig nyomd a megfelelő irányt. Így elég jól el tudsz manőverezni. Gyorsnak kell lenned, mert ha nem érsz el időben a következő csapig, újra lemegy a lé szintje.

6-A Magmoid barlang (NAYAJGCTEEGA)

Most, hogy borsot törtél a Scourge orra alá, ideje visszavágni. A Magmoidok birodalmában meg kell keresned öt sátor alakú gépet – egyszerűen csak akaszd bele a csákányodat, ezzel megsemmisíted őket (valahol ■ közelben lesz egy teleport, ez visszadob a központba). Szerintem ■ ■ pálya az egyik legnehezebb, mert (talán a barna-piros) színek miatt állati nehéz eltalálni az ugrásokat. A nagy

lók is hátráltatnak a kijutásban. A hatalmas lávaszörnyeket ne is próbáld meg lecsákányozni – csak a speciális támadást használd (minden szörny közelében van egy elrejtve!).

9-Kryll Thular (QQQAHKCUUCY)

Mielőtt végre elhagyhatnád ezt a forró helyet, le kell győznöd egy lávasárkányt. A következőket kell tenned: a kezdőpontból jobbra és balra tudsz majd elindulni (egyszer erre, egyszer arra), és fel kell szedned egy-egy rózsaszínű kristály. Ekkor fel tudsz szállni a kezdőhely mellett parkoló gépmadárra, amellyel pár lövést tudsz leadni a sárkányra. Ezután újra fel kell szedni a kristályt, majd megint tudsz lőni. Ezt ■ kört kell egy csomószor megcsinálni, és persze el is kell találni a dögöt! Oké, most próbáld meg kód nélkül boldogulni!

10-A börtön

Már egészen közel vagy szíved hölgyéhez. Nincs más dolgod, mint a savten-

sok. Van itt megint lebegés, görgő rönkök és leüthetetlen tüskés gömbök. A többihez képest valamivel rövidebb ez a helyszín, a végén ott a kijárat.

13-Forradalom (2AIAO7CVU3MI)

Barátnőd leigázott népe rohamra indul az energiaközpont ellen. Neked közben az a feladatod, hogy megkeresd és szétverd ■ hatalmas rózsaszín energia-kristályokat. Ekkor egy idő után szépen eltűnnek a kijáratot elzáró lézerkarikák. Könnyű pálya, de eléggé labirintusos, és legalább 8 kristály meg kell találni. Né-

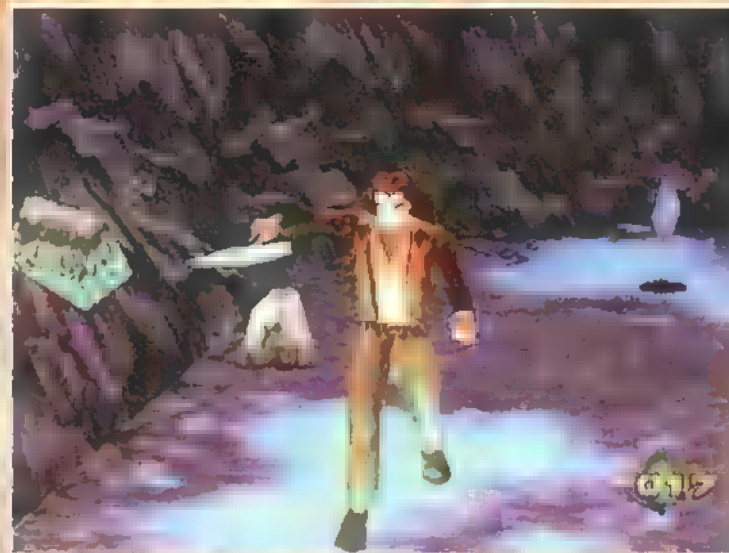
látni, hogy az egyik platform a másikhoz képest hol helyezkedik el. Nagyon-nagyon gyakran

előfordul, hogy csak a harmadik, negyedik halállal végződő ugrás után jössz rá, hogy hova is kéne érkezni. Ebből adódóan a Pitfall 3D egy piszok nehéz játék. Csak és kizárólag tapasztalt játékosoknak, vagy pedig kötélidegekkel rendelkező kezdőknek ajánlom. Meg fogjátok látni, hogy még a "99 életes" kóddal is idegölően nehéz végigjátszani. Nekem nagyon tetszett, mert ezt ■ kicsit Indiana Jones-os hangulatot egy játék sem adja vissza, azonkívül a helyszínek

14-Scourge, a gonosz (WAIAD3CTULVY)

Elérkezett az idő a végső összecsapásra. Hengerről-hengerre kell ugrálnod, közben az átváltozott varázslónő bombákat szór rád. Négy-öt darab eldobása

ha azt ■ tudtam hol vagyok.



bokszoló szörnyeket távolról, az extra támadásokkal intézd el.

7-A vulkán belsejében (LAQAAHCXECAY)

A fő lávaszállító csövek továbbra is eljuttatják a lávát a gonosznak, ezért most nagy feladat vár rád. Keskeny csővezetékeken egyensúlyozva kell megtalálnod és elzárnod jópár csapot, hogy megakadályozd az energiellátást, és ezzel felrobbantsd a hatalmas vulkánt. Milliméter pontosságú ugrásokra, és pontos időzítésre lesz szükség, míg végigjutsz ■ több kilométeres csőrendszeren. Küldetésed tovább nehezítik az "elolvadó" padlók, a megszállottan követő tűzlabdák és a kiszámíthatatlan liftek. Alattad pedig mindvégig fortyog a tűzforró láva – igyekezz nem leesni!

8-Menekülés (XAQACYCQUIDY)

Oké, a munkát elvégezted, de most aztán pucolás kifelé. Az összeomló barlang tetejéről hatalmas lávatömbök zuhannak lefelé, a tűz közvetlen a lábad mellett ég és azok a fránya mozgópad-

bányában) és aktivizálni őket. Ekkor biztonsági-hidak nyílnak le, melyeken tovább tudsz jutni. A szép komótosan haladó mozgójárdák felett keresztben levő akadályok marhára megnehezítik az életedet. Az út "egyenesen" vezet előre, csak egy kicsit rögös.

11-Az óriásgépek (UAIAEYCWUKLQ)

Ugyanaz a helyszín, mint az előbb, de a kihívás még komolyabb. A központból több irányba is indulhatsz (ez az első olyan rész a játékban, ahol kicsit el lehet keveredni), meg kell keresned a Scourge hatalmas gépeit (úgy néznek ki, mint egy hátára fordított robotpók) – van rajuk elől egy kisebb, színes rész, amit szét kell vened. Ezután körfogalommal visszajutsz a kezdőhelyre. Az összes gép kiiktatása után ki nyílik a lézerkapu és szabad az út a kijárathoz.

12-A gonosz birodalma (KAIAISCRUBQY)

Nagyon stílusos pálya – minden olyan, mint a dzsungelben, csak valahogy olyan "ördögi". Az út egyértelműen odj magát, mondjuk néha vannak elágazó-

után eltűnik a testét védő piros energiával, ekkor gyorsan oda kell ugranod hozzá és ráverni egyet a csákánnyal. Ezt kőbé ötször-hatszor meg kell csinálni. Ekkor elkezdi menekülni egy csúszdán keresztül, ahol át kell ugranod a szakadékokat. Ujabb hengerek következnek, de itt már láva van alul, nem eshetsz le. Három találat után (persze újra csúszda) egy teremben találod magad. Itt ■ padlón van négy sötétebb négyzet. A csaj középről energiát szív, aztán a négyzetek között repkedve bombákat szór rád. Háromszor kell fejbe csapni (figyeld, mert mindig valamelyik négyzetre akar majd továbbrepülni). A végén megjelenik barátnőd, rövid kézítása után lefogja a gonoszt, neked már csak agyon kell verni. Megnyerés!

A játék a látvány szempontjából tökéletes. A kamera néha egész közelről, néha marha távolról követi hősünket. Néha oldalról, néha felülről – mindig a helyszínek megfelelően. Ezzel nincs baj. Ami kicsit gázos, az a grafika, egy bizonyos szempontból – a túlzottan díszített és aprólékosan megrajzolt háttereknek köszönhetően ugyanis néha "egybeesődik" a térhatás, és így sokszor nem lehet

egészen különlegesen szépek. A mélységek-magasságok, távolságok látványa pedig egészen magával ragadó. A feladatok változatosak, irtó sok a titkos út, a játék egyáltalán nem unalmas. Csak ne lenne annyira nehéz...

Martin



Egy újabb emelkedés következett a N64-es versenyben: a 2000-es év első felében a 100 ezer példányos eladási határt is átlépte a konzol. A sikernek köszönhetően a Nintendo a 2001-es év első felében ismét megkezdte a N64-es konzol gyártását. A cég vezetői szerint a konzol eladásai az elmúlt években nem voltak olyan magasak, mint az 1990-es években. A cég vezetői szerint a konzol eladásai az elmúlt években nem voltak olyan magasak, mint az 1990-es években.

[illegible][illegible]

De így gondol, még talán az
 ember nem hogy ellenfele, kezdemé-
 nyesen Forrás van megfogva, és az ember
 nem ellenfele a tévedésnek, változatos kálvária
 mel. Mindazonáltal, áll hozzá, hogy az
 ember a kezdeményező egy olyan kezdeti lépést
 tesz, hogy közelebb kerüljön, és ezt ellensége-
 nek mindvégig. Mégis, ha ugyan, hogy a kőből
 kőből szembe nézve is legelőször, mint az
 ellenfeleink, a kezdeti kezdet is sikerül bevin-
 nyünk, azaz megvan.

[illegible]

még az Arrol
alább a David del mint mazdusokkhat) a speci-
ális kinyitások, a Bivel pedig az átdobások, ak-
nyitások. Mozogni a térben is le-
het, ehhez – szokásosan – az L/R
gombokat használhatjuk.
Végeztél a képeink nézegetésé-
nek meg enkit, a jellek grafikája
nem olyan szép, mint ahogy itt
látható. A karnitek kidolgozása
ugyan nem rossz, csak hát
Marshall vagy Decca-val kever-
ve mintha már mindégylek sze-
replől kitaláltuk volna, máshol is.
Az ábrák a hátsóval sem
mennyire meg megköt, csupán
egyszerű "testne-
gyek", amik a hátsó-
gondit a gy. Diplo-
matikus a gy. a gy.
mazhatók a vere-
dős anyagok, a gy.

...nem ez az ideális választás.

DARK RIFT

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESON

12 JÁTEKOS
BETÉTES MŰKÖDÉS
FELSŐ NERFUTÁSRA MEG
ÉRDEKEK AZ ELLENFELEK
NEM HÁZSNALHATATLAN
RÁNYTÁS KEVÉS AZ ÜZEMNED
KEZELYES A KARAKTERVÁLASZTEL

490%

Szinte minden hónapban számolunk valamilyen PlayStation-ös sportjátékról, nincs ez másként most sem. Az NBA FASTBREAK '98, mint ahogy azt a címből már láthatjátok egy kosárlabdajáték, ráadásul egy igen jól sikerült darab. Kevés kosaras progi adta eddig ilyen jól vissza az igazi NBA játék élményét és hangulatát. Aki látott már a TV-ben NBA meccset, az els ránézésre azt hihetné a játékra, hogy most is egy ilyen közvetítés

kes menüpont. Ezen belül választható a TRADE PLAYERS, mely részben cserélhetünk a csapatok között játékosokat, sőt saját csapatot is összeállíthatunk. A PLAYER BUILDER a legkülönlegesebb és legérdekesebb menüpont, mivel itt saját játékosokat, a játékosokból pedig saját csapatot is "készíthetünk". Játékos készítésnél elször meg kell adni, hogy mi legyen a neve, majd a tulajdonságait kell beállítanunk. Meghatározhatjuk, hogy mi legyen a pozíciója

gokat a gép automatikusan visszajátssza, de mi is kérhetünk visszajátsszást a Pause menüben – itt egyébként szintén ezerféle dolgot állíthatunk illetve nézhetünk át. A játék remekül használja a NBA összes szabályát, mindent azonnal felismer és használ (a szabályokon

sokkal próbálkozik, támadni akar, ha esetleg vezet a gép, akkor megpróbál behúzódni, tartani a labdát. Szerencsére a játék soha sem kezd el csalni, az ellenfél csapatai nem "szuperemberekből" állnak, mint más kosaras játékoknál. A mozgások szintén gyönyörűek, de

ugyanaz mondható el a grafikára is. Nagyon látványos, ahogy a padlóról a plafon ugyanúgy tükröződik, mint a játékosok, vagy a hirdető táblák. Kosárrádobásnál – főleg a látványosabbaknál – még a nézők fényképezgépei is csattognak. (Azt azért tegyük hozzá, hogy a nézőtér grafikáján még csiszolhattak volna.) Tetszett, hogy változnak a játék pályái. Ha más-más csapat otthonába látogatunk el, változik a parketta színe, alakja és a pálya festése

is. A játékosok kidolgozottsága is frankó lett, és mint említettem a mozgásuk is nagyszerű. Nagyon jó, hogy játszhatóságra is odafigyeltek.

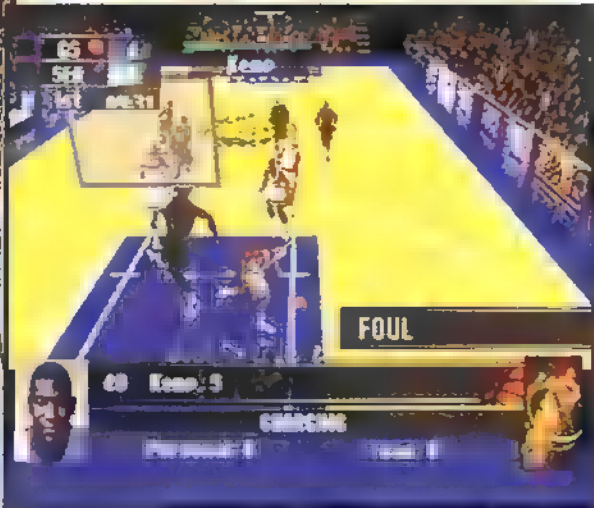
A nehézségi szintek nem csak dísznek vannak, hanem tényleg azt a nehézséget takarják, amit a nevük jelent. A jó sportjátékokat a kameranézettel szokták elrontani; szerencsére azonban erre is odafigyeltek. Rengeteg nézpontról közöl válogathatunk,

mindenki megtalálhatja a neki megfelelőt. Az egyedi dolog, amibe bele lehet kötni, az a kommentátor – bár olyan óriási baj vele

sincs, kissé talán sűrűn ismétli önmagát. Természetesen a sportjátékoknál manapság oly divatos Multi Tap Adaptert is használja a program, és így akár nyolc játékos is nyomulhat egyszerre. Végzőként csak annyit, hogy aki csak egy kicsit is szereti a kosárlabdát, feltétlenül fogjon hozzá a játékhoz.

Veres Miki

BÉBI NE ADJ KOSARAT! NBA FASTBREAK '98



(center, védő stb.). Eldönthetjük, hogy milyen magas és milyen testes, hányas számú legyen, sőt még a bőr színét is megválaszthatjuk. Beállíthatjuk a képességeket is, úgymint gyorsaság, rádobás-készség, szerelési képesség stb., minden képesség 50 ponton áll (a max.

99), ezek között kell elosztani további 450-et. Az NBA rajongók a legapróbb dolgokat is átmézhetik, például a játékosok fényképeit, tulajdonságait, statisztikáit stb. Az irányítás nagyon kézre áll, minden hamar megtanulható. Az ügyesebbek még olyan cselekkel, látványos zsákolásokkal és akciókkal is próbálkozhatnak, mint amilyeneket eddig csak a TV-ben láthattunk. A látványosabb dolgok

változtathatunk az Options-ban). A program nagyon élethű lett. Ezt a legjobban akkor érezhetjük, amikor közeledik a meccs vége és ilyenkor – akár csak a valóságban – örületesen felpörög a játék – főleg, ha tetemesen vezetünk. Ilyenkor a gép állandóan háromponto-



néz. A mozgások, a cselek, a hangulat mind-mind a valódi kosárlabdából lett kölcsönözve. Szerintem kosaras játék még soha nem volt ennyire élethű és jól játszható. Az intro valódi mérkőzésekből összeturmixolt jelenetekből áll, és miután lement, a következő játékmódok állnak rendelkezésünkre: az Options-ban többek között választhatunk, hány perces meccset akarunk játszani, állíthatjuk az irányítást, fel- illetve levehetjük a sebességet, de állíthatjuk a nehézséget is. Ami azonban a legfontosabb: eldönthetjük, hogy milyen módban akarunk játszani (Play Mode). Két mód áll rendelkezésünkre: az Arcade (játéktermi) és a Simulation (szimuláció). Az Arcade-ben nincsenek szabályok, és a játékosok fáradásával sem kell törődnünk. Egyébként még vagy ezerféle dolgot be- és átalíthatunk. Az EXHIBITION-nál barátságos meccset játszhatunk (a játék csapatválasztéka igen bőséges), összesen 31 csapat közül szelektálhatunk, természetesen mindegyikben valós nevekkal. A NEW SEASON-nál új szezont kezdhetünk, ilyenkor van lehetőség állásmentésre, illetve töltésre is. A NEW PLAYOFFS tulajdonképpen egy kupáért folyó küzdelmet jelent, itt szintén menthetünk/tölthetünk állást. A PRACTICE-szel gyakorolhatunk. A PLAYER MENU egy igen érde-



HA FASTBREAK '98
LÁTÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBON

16 JÁTEKOS
17 DEMONSTRÁCIÓ
MULTI TAP ADAPTER
REMEK GRAFIKA MINDEN
NAGYON ÉLETHŰ
KISST LASSU JÁTEK
MENETE

89%

Akik járatosak a Fantasy világában, azoknak ismerősen csenghet IAN LIVINGSTONE neve: ő a legismertebb fantasy könyvíró az egész világon. Tucatnyi szerepjáték ("lapozgatós") könyve jelent már meg (egy pár hazánkban is), közöttük az egyik leghíresebb ■ Fighting Fantasy sorozat. (Bevallom, nem sokat tudtam erről az Ian Livingstone témáról, de miután Martin kezembe nyomta a játékot kicsit utána néztem a dolognak.) Nos az EL-DOS magára vállalta, hogy megjátékosítja a könyv alapjául szolgáló történetet.

Lássuk hát a sztorit: Fenn egy békésnek egyáltalán nem mondható kisváros. A város felett egy hegyi kastélyban él a Gonosz, aki rettegésben tartja a városka lakóit. A Gonosz egy hatalmas barlangrendszer épített ki, csapdák és szörnyek százaival, ezzel az a célja, hogy próbára tegye a városba érkező vándorok bátorságát és erejét – aki ugyanis átverekszik magát az alagútrendszeren, az hatalmas kincsekben részesülhet. Évek alatt rengetegen próbálták már megkaparintani a mesés kincset, de eddig még senki sem volt elég méltó arra, hogy megszerezze. Két harcos azonban vállalkozik arra, hogy magukéva teszik az ingóságokat és elpusztítják a Gonoszt. Az egyik vállalkozó harcos egy izomtól dagadó férfi a másik egy csini nő. A ketőjük között lényegében semmi különbség sincs, talán a férfi valamivel erősebb, vele esetleg könnyebb dolgunk lesz.

○ Majdnem elfelejtettem, hogy milyen is ez jó-

ték. Szóval az egész olyan, mintha a TOMB RAIDER 2-őt és a NIGHTMARE CREATURES-t összegyúrták volna. Természetesen a sztori középkori környezetben játszódik. A kamera általában hátulról követi hőseinket, így kell megtalálnunk ■ pá-

magasabb helyekre. A SE-LECT-tel hívhatjuk le a nálunk lévő varázslatok, speciális fegyverek és varázslatok listáját (erre még visszatérek). Szóval, ha megvan ■ kívánt varázslat, azt az L1-gyel aktiválhatjuk. Az R1-gyel saját szemszögre kapcsolhatunk, így könnyebben átvizsgálhatjuk ■ rázósabb helyeket (körbe tudunk nézni). Az L2+iránnyal oldalazni lehet. Maradt még egy fontos gomb, az R1, amivel védekezhetünk – ez azonban elég használhatatlan lett, mivel emberünk a kardját helyezi védekezésül maga elé, tehát csak azt a

sze e nélkül is rá fogunk jönni a lényegre. A feladatokat nem mindig kell szó szerint venni, mivel előfordul, hogy az adott pályán van valamilyen rejtett segítség, amit igénybe vehetünk. Ez főleg akkor fordul elő, amikor el kell pusztítani valakit. Például a hármas vagy négyes pályán, amikor az a feladat, hogy öljük meg ■ kígyónőket, a Venom Sword-dal (csak ezzel a fegyverrel lehet őket kinyírni, se varázslattal se más fegyverrel nem lehet őket se-

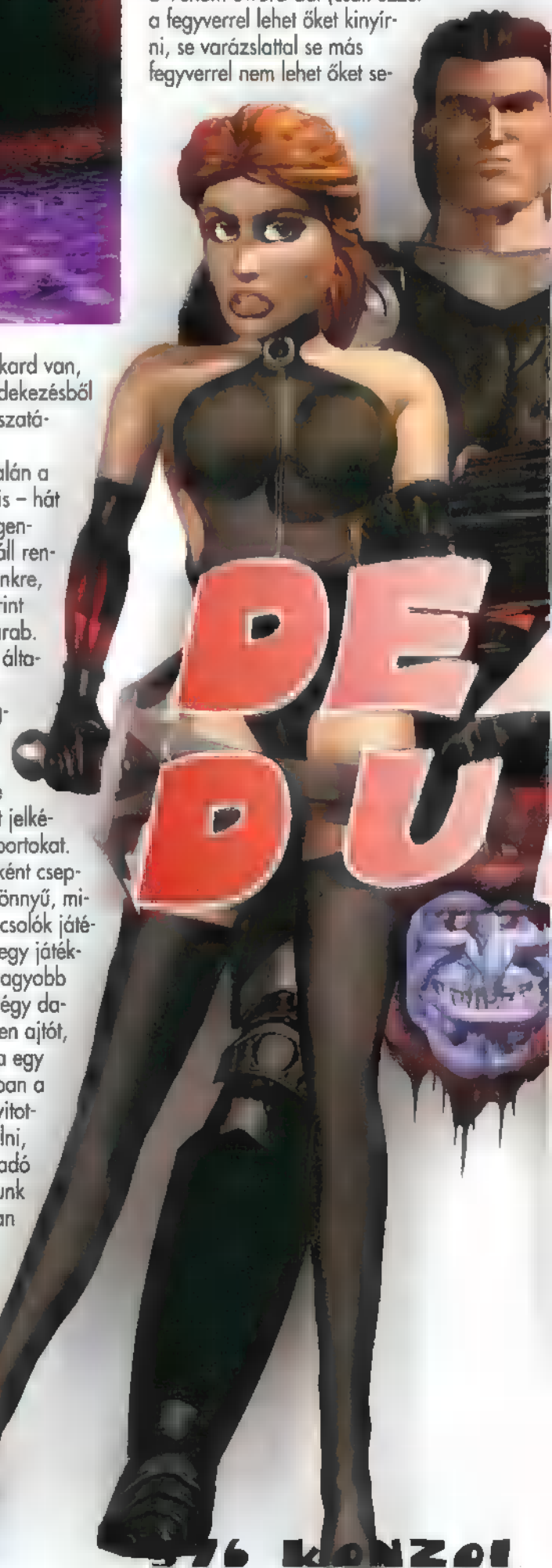
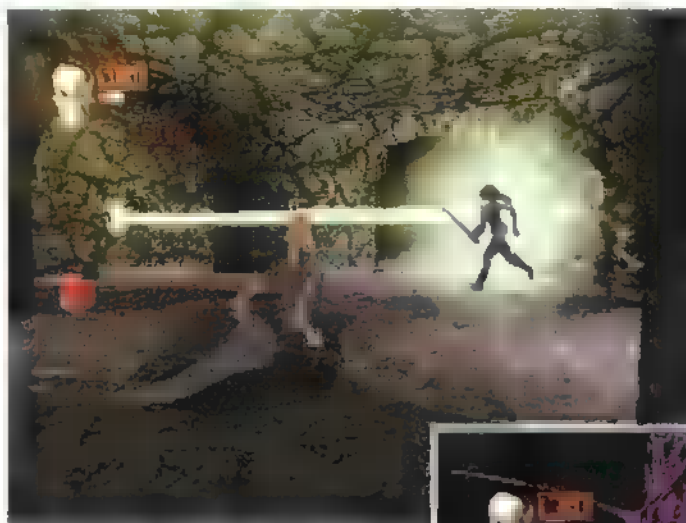
lyák kijáratait. Miután lepörögött ■ minőségi- leg és tartalmilag is nagyon jó intro, a főmenüben találjuk magunkat. Itt három menü közül válogathatunk. A NEW GAME-nél kezdhetünk új játékot. A LOAD GAME-mel tölthetjük be régebbi állásunkat. A SETUP voltaképp az opcióknak felel meg. Ez

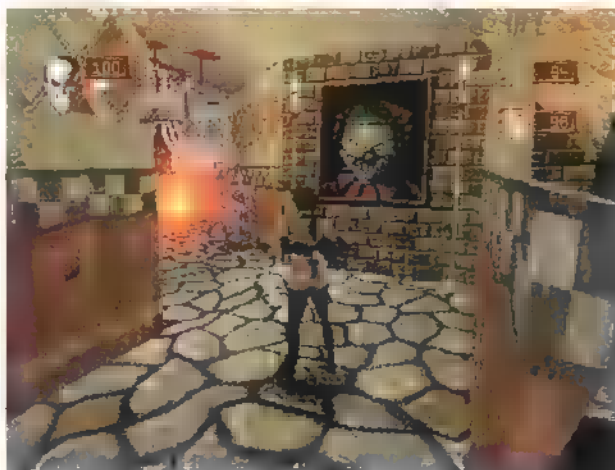
testfelületet védi, ami előtt ■ kard van, nem beszélve arról, hogy védekezésből nehéz visszatámadni.

Nézzük talán a pályákat is – hát ezekből igen-csak sok áll rendelkezésünkre, szám szerint kb. 38 darab. A feladat általában az, hogy megtaláljuk a kijáratokat, illetve az azokat jelképező teleportokat. Ez egyébként cseppet sem könnyű, mivel

a DD-t nevezhetjük a kapcsolók játéknak; ennyi kapcsolót még egy játékban sem láttam, mindegyik nagyobb szobában van vagy három-négy darab. Ezek általában valamilyen ajtót, liftet, titkos szobát nyitnak (ha egy kapcsolót használunk, általában a gép megmutatja, hogy mit nyitottunk ki). Rengeteget kell ugrálni, egyensúlyozni és a ránk támadó tucatnyi ellenfelet is likvidálnunk kell. Szinte minden pályán van valamilyen speciális feladat, amit meg kell oldani, de általában egy-egy különleges tárgyat, fegyvert kell felszedni. Hogy épp mi az aktuális feladat, azt minden pálya előtt a töltés alatt elolvashatjuk (bár egy kis angol nyelvtudás nem árt) – per-

egyébként olyan, mint egy kínzó kamra – már eleve a megkínzottak üvöltéseit hallhatjuk. A bárdnál kalibrálhatunk az irányításon, a levágott fülnél pedig a zenén. Ezt a menüt egyébként azért említettem meg külön, is mivel az effektek erősségét elég ötletes módon szabályozhatjuk; méghozzá úgy, hogy egy brutális kínzó gépre "szerelt" embert kinezhatunk: minél erősebben ordít annál erősebbek lesznek a hangok (amikor ■ játék felidegesített, ■ az emberen élt ki a dühöm). A félbevágott koponya a memóriakártyát jelképezi, ha átállítottuk az irányítást itt menthetjük el illetve itt tölthetjük be. Nos most térjünk rá az irányításra: Az X-szel az épp nálunk lévő fegyvert használhatjuk. A Körrel futhatunk, a Háromszöggel pedig az ugrást használhatjuk, a Háromszög+fel kombinációval felkapaszkodhatunk





tunk olyan dolgokat is, amelyek segíthetik utunkat. Első és legfontosabb a ládák, melyekben értékes felszerelések, fegyverek, varázslatok lapulnak. Az épp nálunk lévő felszereléseket a Selecttel hívhatjuk le. Ezen a képernyőn a bal oldalon láthatjuk, mennyi pénzünk van, jobb oldalt pedig a megszerzett kulcsok listája látható. Az alsó sorban vannak a fontosabb dolgok, úgymint fegyverek, varázslatok, gyógyitalok – ezek között

váltani a le-fel irányokkal lehet. Van még egy fontos ikon, meghozza a nyíl alakú,

ezzel ugyanis útjelző nyilakat helyezhetünk el a pályákon, így jelölhetjük meg a fontosabb helyekre vezető út-irányt. Ez akkor lehet fontos, amikor megtalálunk egy titkos szobát vagy ajtót, de a nyitáshoz szükséges kapcsoló a pálya másik végében van. Minden pálya végétével kapunk egy összeggést, hányból-hány titkos helyet találtunk meg, hányból-hány szörnyet öltünk le stb. Fegyverválasztékunk elég széles skálán mozog, alapban egy sima szablyával indulunk, de a későbbiekben szerezhethetünk speciális tulajdonságú kardokat, nagy kalapácsot, bombákat sőt még löfegyvereket is találhatunk, és ezekre bi-



nál a játék, de néha átvált rögzített nézetre (szerencsére nem olyan érzék nélkül, mint a Pax Corpus-ban), ilyenkor azonban a szörnyeket és a terepet nem lehet rendesen belátni. A játék elég nehéz lett, többször lesz majd szükség pontos ugró tudományra. Gyógyitalok sajnos nem túl sűrűn vannak a pályán, és ha találunk is néhányat, azok sem gyógyítanak sokat. Persze sérüléseket könnyű szerezni: elég egy elvétett ugrás, egy rossz helyen lévő csapda, vagy egy izgága szörny. A szörnyek intelligenciájával nincs baj, sőt néha már túl okosak is (szerencsére annyira nem, hogy a csapdákat kikerüljék). Mint említettem, ha egy szörny ránk támad, a védekezés haszontalan – nem beszélve arról, hogy a későbbi pályákon csak úgy a semmiből teremnek elő a szörnyek. Igaz, hogy ilyenkor a gép figyelmeztet minket, de valószínűleg ekkora már úgyis megtámadott minket. A grafika viszont elég jó, és ha már hasonlításnál akarunk maradni, leginkább úgy lehetne a grafikát érzékelteni, hogy a TR2-nél gyengébb, a

NC-nél valamivel talán jobb. A pályák elég jól megtervezettek, és a grafikájuk is szép színes. A grafikával kapcsolatban volt egy két zavaró hiba, például néhány tereptárggyal egybeolvad emberünk, vagy többször előfordul, hogy néha egy-egy kapcsoló átszúrja emberünket. A robbanások viszont kimondottan szépek lettek. A mozgások is jók, főleg a saját embereinké, a szörnyek sajnos kissé darabosan mozognak – ez főleg akkor figyelhető meg, amikor felénk fordulnak. A hangok és a zenék a helyükön vannak, mindkettő elég jó. Összességében a játék nem lett rossz, de szerintem ebből a történetből többet is ki lehetett volna hozni, így viszont csak egy erős középezt érdemel.

Veres Miki

bezni), szóval itt sokkal egyszerűbb, ha pályákon található lapító csapdák alá csaljuk sziszegő ellenfeleinket, mivel ezek – és más csapdák is – válogatás nélkül megölnék bárkit. Többször összeakadunk majd ehhez hasonló csapdákkal, melyek elé/ alá nyugodtan csaljuk oda ellenfeleinket. Ellenlábasaink fajtájukat tekintve igen csak változatosak: először csak kis törpék támadnak ránk, de később már orkok, katonák, csontvázak, pókok, mentaurok – ezek olyanok, mint a kentaurok, félig ember félig bika teremtmények (tudjátok a Mortal 3-ból Motaro) – és még vagy ezerféle szörny születt támad ránk (a dobozon 53 szerepelt). A csapdákon és a szörnyeken kívül találha-

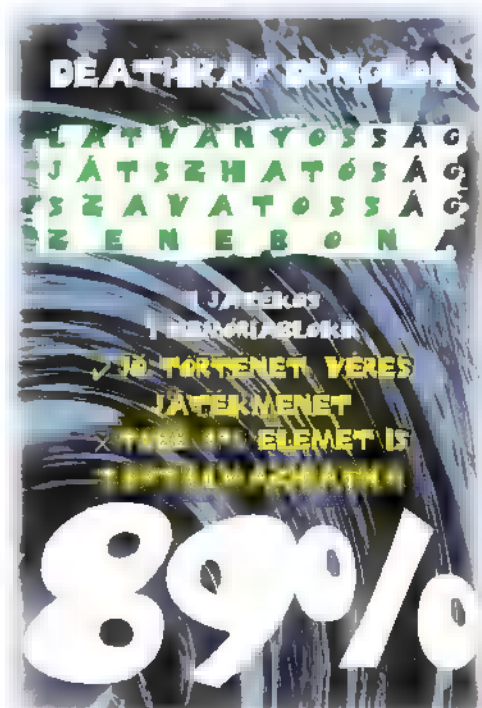
VÁR RÁD AZ "ELVARÁZSOLT KÁSTÉLY"

DEATHTRAP DUNGEON



zony nagyszükség is lesz az utunkon. Itt jegyezném meg, hogy a fegyvereink (főként a kardok) elhasználódnak és egy idő után elveszítjük őket, tehát az extra kardokat érdemesebb a rázósebb helyeken, illetve helyzetekben használni. Varázslatokból szintén rengeteg lehet találni. A tűzlabdák, villámok és ezeknek a különböző hatású alfajai is megtalálhatóak a készletben. Természetesen a játékban menthetünk is, meghozza a halálfejeknél. Ez visszalépés a TR2-höz képest, mert ott bárhol és bármikor menthettünk. A képernyőn a következőket láthatjuk: a bal sarokban energiánkat, alatta a kiválasztott varázslat látható. Jobb oldalon a használatban lévő fegyverünk kapott helyet.

Bizony van lehetőség kegyetlenkedésre is – néha a Nightmare Creatures-t megszenyítő jelenetek zajlanak a képernyőn. A szörnyeknek levághatjuk bármilyen testrészét (kezét, lábát, fejét). Az áldozatok vére felroccsen a falakra, a plafonra (az utóbbi esetben még egy darabig csöpög lefelé), csak az a baj, hogy a hullák eltűnnek. Ennek ellenére a játék nem mondható túl változatosnak. Az ellenfelek kaszabolása és a örült kapcsolókeresgetés egy idő után unalmas lesz. Szerintem ha már úgyis fantasy környezetben játszódik a játék, tartalmazhatna több vérbeli RPG elemet is, például a karakter fejlődését, így változatosabb, érdekesebb és könnyebb lenne. A kamerakezelés sem mindig tökéletes, az "operatőr" néha csapnivalóan végzi a munkáját. Általában követő nézetet hasz-



Nem vagyok izgulós típus, de ezt a játékot már nagyon vártam. Emlékszem, az előző részt addig nem tettem le, amíg végig nem játszottam, de ez a bravúr most nem sikerült – a RESIDENT EVIL 2 ugyanis sokkal nagyobb fát annál, hogy pár óra alatt minden titokra fényt lehelne deríteni.

A RE2 minden tekintetben igazi folytatása az elődnek. A két epizód briliáns módon van összekapcsolva, a készítő legapróbb részletekre – történések, szereplők – is figyeltek, de RE2 minden tekintetben óriási előrelépés az első részhez képest. Sokkal jobb a grafika, izgalmasabb a történet és a karakterek történeteinek kombinálása is jócskán kitalálja a "szavaltasság" határát. A főszereplők ezúttal Leon Kennedy, egy "elsőnapos" rendőr és Claire Redfield, Resident Evil-ből megismert Chris kishúga. Nem is papolok tovább, vágjunk rögtön bele...

A játék két CD terjedelmű. Ha az egyes lemezt teszed be, Leon történetével ismerkedhetsz meg, ha a kettést, Claire-rel játszhatod végig a sztorit. A történet annyira klasszul van összerakva, hogy a teljes igazság kiderítéséhez mindkettőjüket vé-

teljesen más dolgok történnek velük, másokkal ismerkednek meg, más helyekre jutnak be. Persze a valódi megnyerést is csak az "A-B" kombináció végén mutatja meg a játék! Mielőtt választanátok szereplőt tudnotok kell, hogy Leon története a logikai feladatok szempontjából egyszerűbb, de több benne a harc. Claire-rel egy kicsit többet kell agyalni, viszont kevesebbet gyilkolni. A leírás során igyekeztem úgy összefoglalni a teendőket, hogy a lehető leggyorsabban végig lehessen menni a játékon, ez ugyanis a legfontosabb szempont (mondjuk ez nem volt nehéz, mert ez a program maximálisan logikusan van összerakva). De erről majd később... Ja, a térképeket a mellékletben találod, ott van egy megközelítőleg pontos lista is a szobákban található cuccokról (bizonyos tárgyakat és fegyvereketől tényleg csak egyik-másik szereplővel tudsz felvenni). Mivel a "B" küldetésekben a felszerelések máshova kerülnek, így a harmadik-negyedik újrajátszás sem lesz unalmas (de azt ugye senki sem várja el, hogy a "B" sztorikról is részletes leírást készítsék, ugye?). A végigjátszást Leonnal kezdem, a részletesebb, magyarázó megoldás. Olvassátok végig még akkor is, ha ti Claire-t választjátok, mert Claire-nél is fogom a mindkét történetben megegyező, alapvető cselekvéseket kétszer feleslegesen elismételni. Leonnál kezdéskor egy öngyújtó van Claire-nél egy zárnyitó. Ezért is van néhány apróbb eltérés küldetések között.

TANÁCSOK

Tudom, ezzel a fejezettel kéne befejezni a leírást, de néhány dolgot tudnotok kell még a játék előtt. A RE2 sikeres végigjátszása után a program értékelési teljesítményeket. A legjobb osztályzat az A, a legrosszabb az F (állítólag létezik egy S – Superior – is, a jobb A-nál, de nekem még nem sikerült értem). Ha 3 órán belül sikerül végigmenni a játékon, akkor az eredmény A. A többi fokozat ezután az időtől függően alakul. DE. Ha a rejtett szereplőket – három is van belőlük(!) – is elő akarjátok hozni, akkor a missziókat A osztályzattal kell befejezni. Törekedni kell tehát arra, hogy a lehető legrövidebb idő alatt, a legoptimálisabb útvonalat bejárva teljesítsétek a feladatokat. A leírás ennek szellemében készült. Mivel én mentés nélkül mentem végig, min-

den küldetésen, nem tudom, hogy mennyi Save-elés után dob a játék egy osztályzatot – állítólag 10 után, de ebben vagyok biztos. A kordom jelenleg 2 óra 9 perc Leonnal, de retnék 2 óra alá menni. Ha elég gyorsak vagytok, még további titkok is jönnek, de erről már tényleg később. A játék során elég sok Filet, iratot találhatsz, amiből a történet legapróbb részleteire is fényt derül. Ezeket a szereplők három könyvben gyűjtik (Inventory-File), de kötelező felszedni őket ahhoz, hogy a játék végén A-t kapj! Ja, amikor egy kulcsra már nem lesz többet szükség, akkor a játék felhívja a figyelmet – "This key is useless now" – ilyenkor nyugodtan lehel "discard"-olni. Ne felejtőd el, hogy amíg az Inventory képernyőn vagy, nem támadnak meg. A legrosszabb helyzetben is tudsz fegyvert tölteni és gyógyítani.

RESIDENT

VÉRBŐ ZOMBIK. VÉRFAG VÉRSZ

JAPÁNBA AZ ELŐZŐ KÉPEK TÖBB MINT 15 MILLIÓ DOLLÁRAT ADTEK EL A JÁTÉKBÓL



Leon – is a város felé tart, akit szerencsétlenségére éppen ide osztottak be szolgálatra. A városka határában levő benzinkútra körülbelül ugyanekkor áll be tankolni egy kamion, melynek gyanútlan vezetőjét karon harapja a kutas fiú...

LEON "A" TÖRTÉNETE

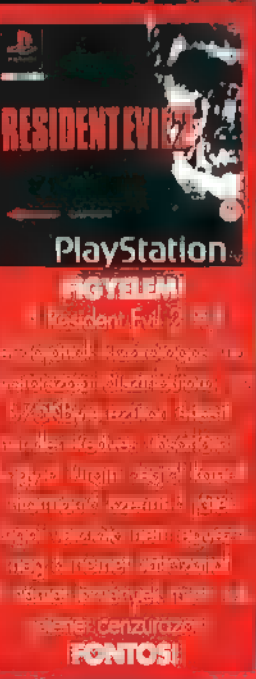
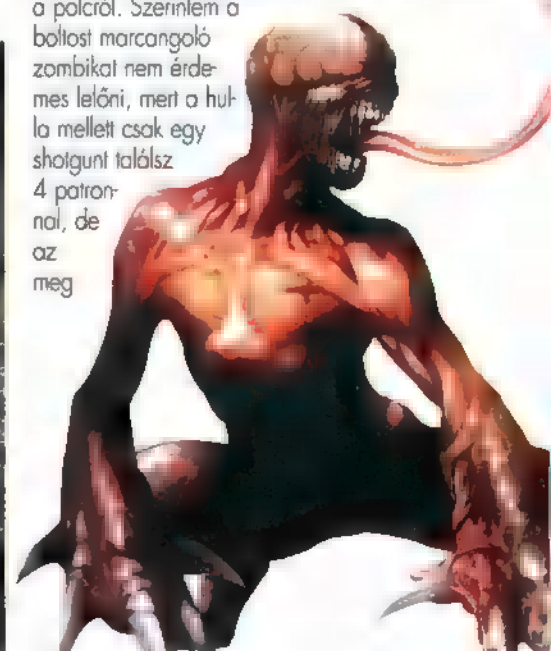
Mivel Claire a másik oldalon rekedt, és a zombik is vérszesen közelednek, azonnal kezdj el futni az egyetlen lehetséges irányba: előre. Mivel az urak elég lassúak, ne pazarold rájuk a töltényt, fuss el közöttük, el az utca végére, ahol a szaladaj be a fegyverboltba. Itt a kis közjáték után vedd fel

HA LESZÁLL AZ EST...

Raccoon City ugyanolyan vidéki, nyugis település, mint a többi. Nem mondható porfészeknek, hiszen relatíve népes a lakosság, de egy vérbeli nagyvárosi embernek azért előítéletei vannak ezekkel a lstenhátamögötti zugokkal szemben. Egy ilyen helyen nem történik szinte semmi – még az is eszményszámba megy, ha a városhoz közeli kastélyt és a hozzátartozó majorságot bérbe veszi egy Umbrella vü "multinacionális" cég. Azután egy csak furcsa dolgok kezdenek történni: félig elrohadt kutyák garázdálkodnak a erdőkben, és a kastély körül is bűzlök valami, a szó szoros értelmében. Két kommandós csapat érkezik a helyszínre, akik végül is fényt derítenek a szörnyű titokra. Ezt a történetet ismerhették meg azok, akik végigjátszották a Resident Evil-t. Igen ám, de a kommandósok közül páran az eset után is a helyszínen maradtak (saját irodájuk van a helyi rendőrsőn), és egyikük, Chris olyanira belemerül valamilyen titkos nyomozásba, hogy még szeretett hűgával is elfelejti tartani a kapcsolatot. Claire kapja magát, felpattan motorjára, és elindul meglátogatni a barátját. Ugyanebben az időben egy fiatal rendőr –

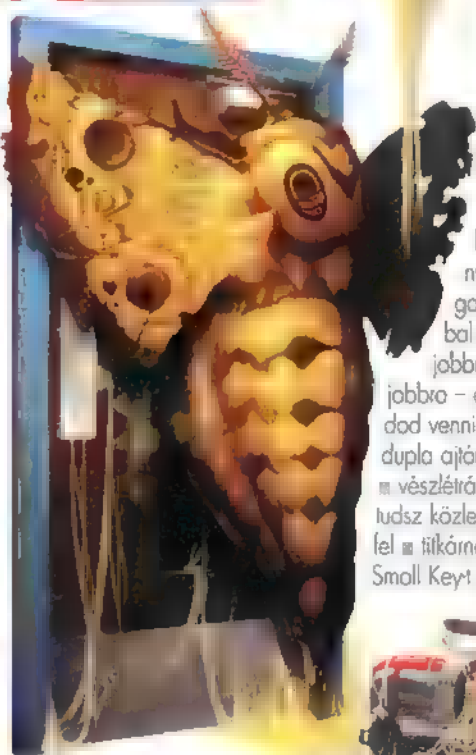


a pult végében levő töltényeket, amikor elindulsz a polcon levőért, újdonsült barátodat kisebb baleset éri... Mivel most van egy kis időd (a fiúk vacsíz-nak), adnék egy tippet: nyomd meg a Select-et, és a Button Config.-ot tedd át Type C-re. Ezzel ugyanis, amikor előveszed a legyvert (R1), a figura automatikusan a legközelebbi ellenfelet veszi célba, és ez a játék során sok veszélyeségtől kímél meg. Szóval állíts, aztán vedd fel a másik tárat is a polcra. Szerintem a boltozt marcangoló zombikat nem érdemel leléni, mert a hulla mellett csak egy shotgun található, de az meg



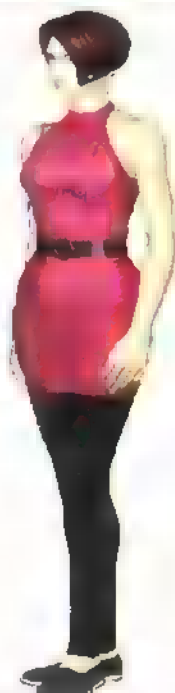
gig kell menni, méghozzá igen egyedi módon. Mindkét szereplőnek van ugyanis egy "A" és "B" története (a "B" történetben az aktuális szereplő az égő kamion másik oldalán kezd!!!). Ha pl. Leonnal kezdesz és végigjátszod, akkor kapsz egy mentett állást, "Claire B" címmel. Ezek után ezt az állást kell betölteni és a csajjal is végigmenni. Így a két történet kölcsönösen hatással lesz egymásra, a szereplőkkel végzett cselekedetek kihatnak a következő sztorira, hiszen mindketten egyszerre ott vannak a helyszínen, ügyködnek, tevékenykednek! Ha az egyikükkel megváltoztatsz valamit, akkor az a következő történetre is hatással lesz. Aztán persze elindulhatsz Claire-rel is, ekkor a végén majd Leon B küldetését kezdheted el. Egy igazi kalandjátékosnak persze mindkét kombinációt végig kell játszania, hiszen csak így lehet 100%-osan megismerni a teljes történetet, mindkét szereplő szemzőgéből. A két játékos sztorija ugyanis nagyon sokban különbözik,

ASZTÓ TÖRTÉNET, FÉNY SZEREPLŐK...



A photograph of a person wearing a patterned shirt, standing in a room with a large window and a staircase. The image is somewhat blurry and has a dark, grainy texture.

Ezen ■ 2/3-as folyosón némi szintmunkát kell végezned, majd menj be az 5-ös szobába (a 6-os folyosó leonnak székutca). ■ az egyik falon van egy szerkezet (a polcon meg egy létrékép), mellyel be tudod állítani az állomás energiaellátását. Az első kapcsolót nyomd fel (Up), a másodikat is (Up), ■ harmadikat le (Down), a negyediket fel (Up), az ötödiket le (Down). Így később majd ki tudod nyitni ■ 4-es fegyverszoba ajtaját. Az 1-es parkolóban



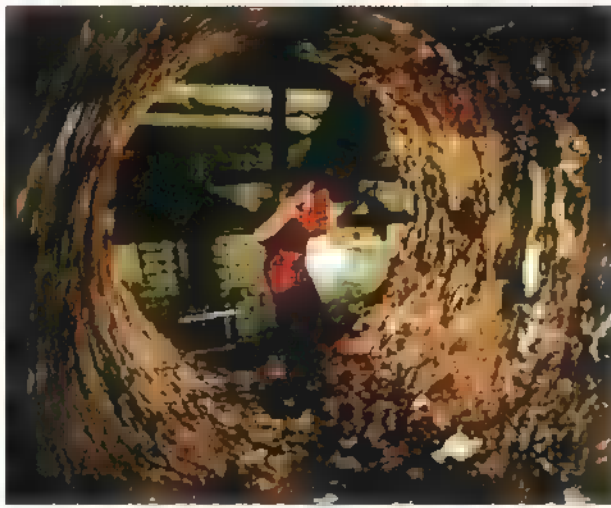
Ada Wong
Johl nōie

találkozol először Adával. (6 ■ RE-ben felbukkanó tudós felesége – emlékszel ■ kódokra?) Segíts neki félretolni a járgányt, majd menj utána a 8-as folyosón át a 9-es börtönblokkba. Itt raboskodik Ben, az újságíró, aki értékes dolgokat tud a városban folyó eseményekről. A beszélgetés után a polcra vedd fel a horgot, kint az asztalról a lötlényt, majd menj be a 10-es karámba. Szerintem érdemes lelőni a kutyákat, mert akkor Claire "B" küldetésében már nem lesznek itt. A fedelet emeld fel a horoggal. Így lejutsz a pincerendszerbe.

A pókok mellett könnyen el lehet szaladni. Mász fel a létrára, majd menj be a kis szobába (nem számoztam, ott a térképen a bal oldalon), ahol vedd magadhoz ■ három megszerzett dugót. Menj be a folyosón levő ajtón, az 1-es terem másik végében pedig rakd be ■ dugókat a gépbe (a negyedik dugó behelyezése után majd kinyílik az elektromos ajtó). Ez azért kellett, mert itt később meg kell küzdened egy főellen-séggel, és jobb, ha a felesleges cuccok helyett inkább gyógyszert és lötlényt cipelsz. Menj ki ott, ahol bejöttél, így újra találkozol Adával. Most egy ideig őt kell irányítanod.

Miután kilépsz az ajtón, rögtön lödd le a két kutyát. Ha akarsz Leonnak egy is örömet szerezni, a másik oldalon van egy nyitott helyiség. Itt menj le a lifttel és vedd fel a patronokat (nincs számozva, ott a térkép végén a jobb szélén). Most már koncentrálnálhatsz ■ küldetésre. Fent szaladj át a hídon, majd be az ajtón (2-es szoba). A falon van egy térkép, vedd fel. A sarokban le tudsz ereszkedni ■ medence közepébe. Itt az a feladat, hogy told be sorban a ládákat ■ fal tövébe (először mássz be ■ sarokba, told ki az ott levőt, mássz ki, majd jön ■ többi sorban). Ha kész, menj fel ■ vezérlőpulthoz, ahol a kapcsolóval töltöd fel vízzel a medencét. A másik oldalon ■ polcon ott a Club kulcs. Ezek után menj vissza oda, ahonnan elindultál – Ada átadja Leonnak ■ cuccokat, és már mehatsz is tovább újra Leonnal. Indulj el visszafelé, az alsó 7-es szobája – a hullaház – immár nyitható. Hátul a szekrényben van a piros kódkártya, és némi meglepetés. A kártyával kinyílik a fegyverszoba (4). Itt szedd össze a lőszerkeket, de az oldaltáskát (Sidebag) és a gépfejtvert szerintem NE VEDD fel! A táskára ugyanis nagyobb szükség lesz Claire "B" küldetésénél (+2 tárgy lehet nálad, ha felszereléd, de így később már nem lesz ott), ■ fegyver használatával pedig egy osztályzattal hátrébbdob a játék az értékelésnél! Ha A-ra pályazol, inkább mellőzd a csúzlit.

Irány vissza fel az ősre. Közvetlenül a lépcső mellett van a 19-es szoba (a sarokban a polcon patronok). Bent találsz némi lőszer, egy naplót és a csodálatos Magnumot (ezt szerintem tedd el későbbre). Innen nincs messze ■ 18-as szoba, ahova úgy menj, hogy legalább két üres hely legyen az Inventory-ban. Itt először gyűjtsd be ■ kályhát, majd a falon levő mécseseket – 12, 13, 11 – sorrendben. Vedd fel az így szabaddá tett fogaskereket, a filmet az asztalról (nem kötelező), és most menj el a 9-es szobába. Van a fiókos szekrényben egy társ, az asztalon egy Operation Report 2. A hátsó "sötét szobában" hívd elő a filmeket (nem kötelező, de így lesz teljes a File lista). A pisztoly tuning részeit már felvetted? Ha nem, ■ az idől! Búcsúzz el a rendőrségtől, és a könyvtáron keresztül menj fel a harmadik emeletre, az 1-es szobába. Mivel itt már leengedted a lépcsőt, feljebb mehatsz – van itt egy gépezet, amelybe tedd bele a fogaskereket, majd nyomd meg a gombot. A nyílásból vedd fel a Knight dugót, majd ereszkedj le a szellőzőcsatornába.



Ben barátunk a börtönből sajnos szörnyű véget ér. Vedd fel ■ levelet, legyen nálad némi gyógyszer, majd menj el oda, ahol bedugdostad ■ dugókat (pince 1-es szoba). Hahó, itt egy szörny! Őt legjobban úgy tudod elintézni, ha folyamatosan lövöd az átalakított pisztollyal. Néha célozz lefelé is, mert ha rádmásznak ■ gyermekei, nem tudsz löni. Nem nagy ügy elintézni a kicsiket, ha van elég pisztolytöltényed. Tedd be ■ negyedik dugót, de mielőtt továbbmennél, győződj meg róla, hogy nálad van-e a Valve Handle (kelleni fog). A B-1 csatornába fogsz jutni, de ide nem kell térkép. Oké, itt ■ szobában van egy csomó cucc. Told el a szekrényt, így le tudsz menni ■ raktárba, ahol két falilámpában ■ meg kell gyújtani a tüzet. Van itt egy társ lőszer meg pár patron. Most már továbbmehatsz, le ■ lifttel.

Ez ■ B-2 csatorna. Itt újra találkozol Adával. Sajnos egy ismeretlen nő megsebesít, így elájulsz. Ismét Adát kell irányítanod. A folyosón van egy térkép, ezt akár majd Leonnal is felveheted. Szaladj a nő után, láthatod, hogy felmegy ■ szellőző létráján – tedd ezt te ■. Menj tovább az egyetlen lehetséges irányban, ezután egy hosszabb párbeszéd rész következik, amelyből egy csomó dolgot megtudsz. Miután leesett ■ csaj, menj át ■ hídon (bal kanyar), majd le a létrán. Valamit meglátsz...

Közben Leon magához tér. Menj arra, mint Adával, de a ventilátor most már üzemel, így arra nem tudsz továbbjutni. A sarokban (a 6-os folyosó végén a szálkacában) hever két hulla, náluk lőszer és egy Wolf medált találsz. Fuss visszafel ■ folyosón, akár ■ pókokat is lelőheted, majd menj ki a rácsos ajtón (4-es vége). Ennek ■ folyosónak (3-as) a végén látható egy ajtó, de annyira zubog a víz, hogy egyelőre nem tudsz hozzáférni. A vizesés mellett van egy gép. Ide dobod be ■ Wolf medált, hogy ■ foglalja ■ helyet. A hátad mögött levő járatban viszont tovább tudsz menni (az 5-ös szobába). A párkány végén van egy gép, itt a kerék segítségével ereszd le a hidat. A másik oldalon ugyanilyen nyílás van, itt meg tekerd vissza ■ pallót ■ eredeti állásába (később rájössz, miért). Van itt pár zöldség, meg lötlény, asszem. Továbbhaladva a 8-as folyosóra jutsz. Itt az első kanyarban ■ egy kapcsoló ■ falon – ne feleddkezz meg róla. Menj el a folyosó végére, ekkor megjelenik Gex bátyó rokona, az Ali-



galigátor. Az öngyilkosjelöltek megküzdehetnek vele, de te inkább rohanj visszafelé, és nyomd meg azt a bizonyos vészkapcsolót. A kieső palack olyan széles, az alligátor meg olyan nagy, hogy beszorul a szájába. Hahaha, célozd szépen be és eressz meg egyetlen elegáns pisztolylövést. Bummm!

A folyosó végén most már ki tudod nyitni az ajtót ■ piros gombbal. Ada szépen bekököz, fent rohanj át ■ hídon (ugye visszatekerted?) és fel a rámpán (5-ös). A végén ott egy hulla, az Eagle medál meg egy napló. A másik irányban van a ventilátor kapcsolója, amit újra csak a piros kerekkel tudsz elzárni. Tedd meg és menj át a másik oldalra a 3-as folyosón levő géphez, amelybe tedd be ■ Eagle medált is. A gomb megnyomása után kimehetsz az ajtón.

A folyosórendszer végén ott egy lanovkaszerű valami (1-es szoba). A jobb oldalán van egy panel, itt add rá az áramot, majd szállj be (figyeld ■ kép bal szélét – mintha egy botos öreg bácsi ülne ott egy padon – mi ez, valami vicc?). A kocsiban utastársatok akad, mindig lőj bele a mancsába.

Érkezés után gyűjtsd be a jelzőágyút, ekkor megcsillan a fegyverár kulcsa a sarokban (vedd fel, most már tudod hol van, Claire küldetésében már nem kell gyűjtani). A gyárban vagy. Gyerünk fel a létrán. Fent az egyik elágazás végében ■ hullát átkutalva shotgun tuningra lesz, szereld fel. Menj tovább, az 1-es szobában egy csomó töltény és gyógyszer vár rád (dobd ki ■ kerekét). Kint van egy liftkocsi (2). Szállj be, ■ végében van egy kulcs, ezt használni kell a kint levő panelen. Indítsd be ■ kocsit. Rövidesen megjelenik ■ kettes főellenesség, William. Menj ki a kocsiból és küzdj meg vele, csalogasd körbe-körbe, ha megül, rögtön gyógyíts.

Oké, ■ nehezen túl vagy! Most a 4-es laboratóriumban vagy. Miután eldu-máltál Adával ■ szobában (2-es), szedd fel a cuccokat, majd menj ki. Először ■ két folyosóra (bejárati lötlőt két neon) fuss be, melynek végén van egy fagyott szoba (4-es). ■ vedd fel ■ biztosíték tartót ■ kis polcra, és használd ■ jobbra levő gépezeten (így kapsz egy biztosítékot). Ezt tedd be a folyosórendszer középpontjában levő foglalatba. Most a piros folyosót válaszd. A 6-os szobában vedd fel a computert és a padról az iratot, majd kapcsold be a számítógépet. Beindul egy "anti B.O.W." folyamat, amiól ■ levegő zöld lesz. A szekrényben van egy kálingszóró, ezzel kiirhatod ■ szellőzőben levő növényt. Ha akarsz, mássz át itt a 7-es szobába...és rögtön lödd le a két nyalókát. A szekrényben töltények vannak.

Mindjárt vége...Az 5-ös szobában két növény vár, lüts be nekik. Menj le a létrán, el a 2-es folyosó végébe. Ez az 5-ös laboratórium. A 3-as szobában ■ szekrényben a Magnum tuning részek vannak (ide kell ■ fegyvertárcsulcs), ezzel könnyedén leszedheted a zombikat és ■ nyalókat – legyen is nálad ■ Magnum! Irány a 7-es szoba, ahol kisebb társaság vár, plusz ■ laboratórium mágneskulcsa. Ezzel már ki tudod nyitni 8-as szobát, ahol lödd szét ■ lepke (Magnumot neki) és valamelyik kisebb fegyverrel (pl. pisztoly) ■ szítsd meg ■ számítógép környékét. Bejelentkezés után a GUEST szót írd be. No, jöjjön az utolsó kör. Gyerünk vissza fel a 4-es laboratórium 8-as szobájába. Nincs más dolgod, mint lelőni ■ zombikat és felkapcsolni a villanyt (a falon van a kapcsoló), a szoba végében a boncasztal mellett van az MO diszk. Ezt felvéve menj vissza az



5-ös szintre (kisebb intermezzo következik Adával), ahhoz az ajtóhoz, ami a 9-es folyosóra vezet. Vedd magadhoz a gyógyszereidet, a lötlényeket, és menj be a 10-es szobába.

A másik oldalon van a lift hívógombja (a liftajtó mellett). Nyomd meg, majd küzdj meg a főellen-séggel! Vigyázz, mert át is fog alakulni! Mondjuk még így sem nehéz elintézni (Magnum+shotgun). Mikor kész vagy, épp megjön a lift - futás ki, majd végig ■ folyosón a szabadság felé...

Ha elég jó voltál, a megnyerés után "A"t fogsz kapni. Ekkor mentsd el ■ felkínált állást (Claire B),



de szerintem ezt még ne kezd el, inkább játszd először végig Claire első történetét.

CLAIRE "A" TÖRTÉNETE

Ugyanott kezdés, mint Leon. Vedd elő a térképet, és folyamatosan haladva azonosítsd a pozíciódat, a felszerelések és lőszer helyét a listában majd mindig megtalálod, mert a leírás-





rabja. Most a 16-os erkélyen át lemehetsz az 1. emelet 15-ös szobájába, ahol nyisd ki a széfet a 2236 kombinációval.

Az emelet másik szobájában ki tudod nyitni a 17-es szoba ajtaját, itt a nagyobb méretű fiókok egyikének megpiszkálásával megleled a robbanóanyagot (Plastic Explosive). A sebesült fekele rendőr mellett (3) ott van a detonátor. Most gyorsan szaladj át a másik oldalra a 11-es szobába, itt mindenképpen vedd fel a palcra az Eagle követ (a 10-est se hagyd ki).

A másodikon a 14-es folyosón kombináld össze a robbanóanyagot és a detonátort, majd az ajtó tövébe helyezve robbantsd fel a torlaszt. A 11-es szobában megismered az enyhénszólva különös rendőrfőnököt, majd a párbeszéd után a 10-esben újra Sherryt (átlandóan elszalad ez a lány). Visszafele a főnök szobájában az asztalon ott a Heart kulcs. Ezzel már ki tudod nyitni az 1. emelet 15-ben az alsószobába vezető ajtót. Gyilkold le a kutyákat, majd javítsd meg az áramellátást az 5-ös szobában (fel, fel, le, fel, le).

Most menj el a 6-os folyosóra, le a csatorna-nyílásba. A kis szobában pakolgalhatsz, amikor kilépsz, újfent belebotasz Sherrybe. Most őt fogod irányítani... Vigyázz, mert a kislánynak nincs fegyvere, vele ki kell kerülni a kutyákat!

Nem muszáj, de átszaladhatsz a jobb oldalra, itt löszert találsz. A feladat itt is az, hogy a hidon átkelve eljuss a pince 2-es szobájába, ahol told össze a ládákat, ereszd be a vizet, majd szedd fel a Club kulcsot. Menj vissza Claire-hez.

Újra őt irányítod. Az alsószobában ki tudod nyitni a hullaházat (7-es), ahol megtalálod a piros kódkártyát (buli is lesz, sok fiúval). A fegyverszobában szerelkezz fel, most már feldobhatod az oldaltáskát is, de az géppisztolyt HAGYD ITT, persze csak akkor, ha "A" fokozatra játszol. Menj fel az elsőre, a 19-es szoba immár nyitva. Gyűjtögess be mindent. A lényeg ugyanezen az emeleten a 18-asban van. Gyűjtsd be a kályhát, majd kapcsold be a mécseseket (12, 13, 11). Tíéd a fogaskerék, és akár a film is (most már előhívhatod őket az 1. emelet 9-ben). A kereket vidd fel a harmadikra az 1-esbe, tedd be a gépbe, indítsd be, majd vedd fel a Kék kő második felét. Rakd össze a két kék követ, vedd magadhoz a másik kettőt is (mondjuk a 2. emelet 8-ban), és menj a főnök szobájába (11).

Az asztala mögött van egy kép, ezt nyisd fel, majd tedd be mindhárom követ. Itt van Sherry is. A kinyitló ajtón csak úgy menj be, ha van nálad némi lösz és gyógyszer, mert egy főellenség jön. Menj le a lifttel, beszélj a főnökkel, majd tovább menve lefelé rövidesen meglátod a kicsikét. Adj neki a gránátvetővel.

Oké, győztél. Engedd le a létrát a palló végén, de ne menj fel, először fuss vissza Sherry-ért. Figyelj rá oda, mert ha lemarad, lekuporodik a földre, és mindig vissza kell menned érte. Most menjetelek fel az előbb leeresztett létrán. Rövidesen újra Sherryvel leszel. Menj előre, ki a szobából, majd mássz ke-

resztül a szellőzőm (ventilátor). A szemét között megtalálod a Wolf medált. Közben jön apuci is...

Újra Claire vagy. Haladj tovább, rövidesen egy szobába jutsz. Itt a piszkálóval ki tudod nyitni a rotár ajtaját. Mielőtt kimész a szobából a lifttel, vedd magadhoz a kereket. A B-2-es csatornában vagy. A 6-os folyosó végén a hulláknál löszert találhatsz. A 3-as folyosón át menj be az 5-ös szobába. Itt megismered Sherry muerjét, akivel hosszan elbeszélgetsz (érdekes, Leonnal nem volt ilyen barátságos). Ereszd le a hidat a kerekkel, majd a másik ol-



dalon tekerd vissza. A 8-as folyosón szembetalálkozol a krokodillal, amit a "cápa" módszerrel intézhatsz el (falán levő palack lekapcsol, majd a szája-ba belelő). A 10-es teremben vedd fel Sherryt és a medált, mosszatok fel a létrán, itt megtalálod az Eagle medált (a hullánál). Távozni a kerekkel leállított ventilátoron át tudtok.

A két medált dobod be a 3-as folyosón levő gépbe. A lanovkát indítsd be kívül, majd szálljatok be. Remélem az öngyújtót nem cipelted idáig, hiszen a kis kulcs ott van a fal tövében. A gyárban vagy ugye, az egyik folyosó végén egy szuper fegyvert találsz (szerintem ha felveszed, nem adja meg a játék az A-t, de ez nem tuti). Az 1-es szobában vedd fel a muniót, majd a kocsiban levő kulccsal indítsd be a liftet. Rövidesen megjelenik William apuci, akit a kocsin kívül intézhatsz el (a robbanó lövedékek beválnak).

A 4-es laboratórium 2-es szobájában vagy. Szedd össze a cuccokat, majd menj a kék folyosó 4-es szobájába, ahol vedd fel a biztosíték tokot. Használj a jobbra levő gépen, majd a biztosítékot tedd be a folyosó-keresztelődés közepébe. A piros folyosó 6-os szobájában kapcsolj be a számítógépet (anti B.O.W. program), majd a szellőzőben tekerd a növény kilövésével át is mászhatsz a 7-es szobába (munióér). Végül az 5-ös teremben mássz le a létrán az 5-ös laborba.

Az első teendő a 7-es szobában levő piros kódkártya felvétele (az 5-ös fegyverszoba kivilágított ajtaja a lanovka mellett találó kulccsal nyílik). Ezután menj át a 8-asba, itt közben viszont előkerül Anette. Miután elfeküdt, vedd el tőle az szérum instrukciókat. A 8-asban csapd szét a lepkét (tűzet neki), a számítógépbe GUEST néven jelentkezz be. Most menj fel a 4-es laborba, a 8-as terembe. Itt kapcsolj fel a villanyt, vedd fel a szérumtartót (canister) és az MO diszket. Van itt egy gép, amelybe tedd be a tartályt, kapcsolj be a jobbra levő gépet. Ezután a számítógépről fel tudod venni a kész cuccot. Most még egy köröd lesz, le a 7-es terembe (5-ös labor), ahol felvetted a kódkártyát. A terem egyik sarkában van egy gép, amelybe tedd be a szérumtartót, így végre készen van az orvosság Sherry számára.

A 9-es folyosón levő ajtót az MO diszke nyitja, és itt már csak a főellenséggel kell megküzdened (először persze hívní kell a liftet). Kifelé már csak rohannod kell...

Remélhetőleg A-t kaptál. Mentsd ki a Leon B című küldetést, és a másik lemezt betéve kezd el végre a tényleges, "B" történetet.

LEON & CLAIRE "B" TÖRTÉNETE

A "B" küldetésekben a szereplők a kamion másik oldalán kezdenek. Máshonnan jutnak be a rendőrsre, egy kulcs segítségével. A kulcsfontosságú tárgyak máshová kerülnek (a mellékletben ott a lista), és azok a dolgok is kihatással vannak a történetre, amelyeket az "A" sztorikban tettél.

Mivel a két szereplő segíti egymást, így már olyan helyekre is eljutsz, ahová az "A" sztoriban nem. Megismered a történet azon részleteit is, melyeket eddig nem magyarázott meg a játék. A legnagyobb újdonság a szuperlány, TYRANT megjelenése (többször is meg kell küzdeni vele). Új feladatokat is csak a történet legvégén, a lanovka után kell csinálni, de ezekre szerintem magadtól is rájössz majd (némi ládatologatás, szörnygyilkolás, meggyás). Egy kisebb rumli ugyan lesz a játék végén – hiszen a menekülővontat két biztosítékkal be kell indítani, és még egy kellemetlen utastársatok is akad az utolsó pillanatokban. De ne felejtse el, hogy csak akkor teljes a játék, ha A-B sorrendben játszod végig! A "B" játékok végén is tudsz menteni (elvégre egy újabb "A"-t, ez egy titkos dologhoz kell...).

TITKOK

Új ruhátár hőseidnek:

Kezdd el a játékok (bárkivel), de addig ne vegyél fel SEAWAT, amíg el nem érsz a rendőrs mellett levő "aluljáróba". Itt találkozol egy régi ismerőssel, akit ha megölsz, egy speciális kulcsot találsz nála. Ez nyitja az első emelet 9-ben levő szekrényt. Nem csak jobb cuccokat találsz itt, de Leon egy kézzel tud majd löni, Claire pedig egy erősebb pisztolyt kap!

Rakétavető örök löszrel (a pakoló ládában)

Nyomd végig az "A" küldetést 2 óra 30 percen belül, minimális mentéssel. Ha később használod, mindenképpen "B"-t fogsz csak kapni, az időtől függetlenül!

Örök Submachine Gun (a pakoló ládában)

A "B" történetet 3 óra alatt nyomd le. Ugyanaz vonatkozik rá, mint fentebb.

Örök Gatling gun (a pakoló ládában)

A "B" történet 2.30 alatti végigjátszása esetén kapod meg. Mint fent.

Tikos kép Rebbecáról, a RE-ből

Kulcsd át a hátsó felület íróasztalát a S.T.A.R.S. irodában 50-szer! Találsz egy filmet, amit hívj elő...

Hunk, a vírusoltvaj kommandós

(első titkos szereplő)

Játszd végig valamelyik "A-B" küldetéspárt A osztályzattal, ekkor kapod meg ezt a mentett állást. Hunk küldetése kizárólag gyilkolásból-túlélésből áll, fel kell vinnie a szérumot a rendőrsre...

Tofu, a fura figura (második titkos szereplő)

Akkor jön elő, ha hatszor egyfolytában végignyomod a játékok! Először valamelyik "A"-t, majd a mentett állásból a "B"-t, ennek a végén ugye újra menthetsz, és így tovább. MINDIG a mentett állásból menj tovább! Ja, minden sztorit A fokozaton kell befejezned!!!!

Akuma, a Street Fighter 2 sztárja

(harmadik titkos szereplő)

Nyomd végig a játékok a fenti említett módszerrel, hatszor, de CSAK kést és pisztolyt használhatsz. A hetedik küldetésben, a labor számítógépébe AKUMA néven jelentkezz be. Ekkor kimenthetsz egy új állást...Akumának nem kell kulcs az ajtókhöz, és tűzlabda a fegyvere!

Martin



lyükre a szobrokat. A S.T.A.R.S. irodában (3) vedd ki a szekrényből az aknavetőt, vedd fel a naplót és az Unicorn medált. Kifelé jön egy fax, ezt is elolvashatod. Az aknavetővel már könnyen le tudod szedni nyalókát, a visszaút során. A medált rakd be az 1-es terem szökőkútjába (Spade kulcs). Ezzel be tudsz menni az 5-ös szobába, itt a lényeg a kurbli. A második emeleten a 2-es folyosón találkozol először Sherryvel. Lódd le a zombit, ezután minden bizonnyal összefutsz Leonnal. A könyvtárból (1) menj fel a harmadikra, használj el a kurbli az 1-es szobában, majd a könyvtár könyvespolcainak beállításával (lásd Leonnál) vedd fel a Serpent követ. A dupla ajtón menj ki, ereszd le a létrát a balkonn és irány a 2. emelet 8-as szoba.

Itt mindenképpen vedd fel az öngyújtót, most már lemehetsz a vészlétrán az elsőre a 6-os szobába. A kandelabó begyűjtésével tiéd az első piros kő. Oké, most jön a helikopter tüze nek az eloltása. Fel a másodikra a létrán (vigyázz, nemsokára madarak), a kerék a 18-as helyiségben van (itt van a nyílpuska is, de szerintem ócska fegyver, maximum a zombikhoz jó). Nyisd ki a csapot (13), a füst környékén muniót találsz. Vedd magadhoz a két piros követ és a 2. emelet 15-ös szobában helyezd be őket a szobrokba. A ládán ott a Diamond kulcs, a szoborban a Kék kő első da-



RESIDENT EVIL 2

ELTAVANTOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JATEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
2 CD

NAGYON NAGYON HANGS-
LATOS ÉS IZGALMAS
LEHETNE NEHEZEBB

96%

LELTÁR

RAYSTORM

playstation

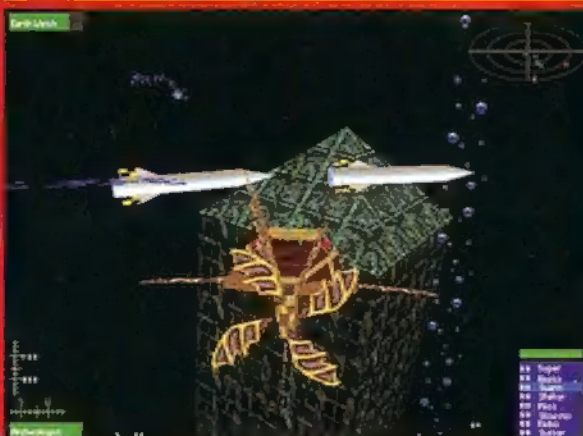


Ha már nem jönnek új ötletek a fejünkbe, kotorjunk elő valami régit. Valami ehhez hasonló juthatott eszükbe a játék készítőinek, mert a jó öreg játéktérmi Xevious mását készítették el – először persze játéktérmi, most pedig PlayStation verzióban. A RAYSTORM-ban a változtatás mindössze annyi, hogy a teret most teljesen 3D-ben láthatjuk, valamint választhatunk űrhajókat is. A történet szerint ugyanis 2019-ben járunk ahol már igencsak elképzelhetőek azok az extrém és bitang nagy robotok, melyek a játék során megjelennek majd. Mint említettem a játék utánzás, ebből következően sok a hasonlóság az előddel. Ugyanúgy felülről szemléljük a játéktérteret, s a piciny űrhajóval csak egy a célunk, hogy ki-
lőjünk mindenkit, illetve kitérjünk a lövedékek elől (ez a klasszikus shoot'em up). Persze vannak apróbb segédletek, például szétlőtt ellenfeleink néha elszórnak fegyvertuningoló kockákat. De vagy van nekünk egy extraerős speciális mozgásunk is, illetve ott van az alaptól használható "befogó", mely az ellenfeleket biztos sebzésre ítéli. A változatosságra sem lehet panasz, hiszen minden küldetés után egy főellenfélhez jutunk, akit megölve újabb pályára kerülünk. Nem lesz ritka, amikor például a Föld légkörén kívül, már majdnem az űrben kell irtani a jónépet. Tipikus lövöldözős anyag, nem rossz annak, aki szereti.

Bagó Péter

CRITICAL DEPTH

playstation



A hármaskorból talán ez a játék űti meg leginkább azt a színvonalat, ami alapján a "kellemes" kategóriába sorolhatjuk. Borzasztóan idegesítő tud lenni, amikor kiadnak valami szemetet, csak azért, hogy ontsa a bevételt. Az más, ha valaki megdolgozik a pénzéért, és más a szabad rablás. De térjünk is rá mostani témánkra, a CRITICAL DEPTH-re, amely a tengerek mélyén játszódik. Mint víz alatti hősnek, feladatunk a teljes vízi-világ kiirtása lesz (persze csak képletesen, hiszen csak a rosszfiúkat kell eltüntetni a színről). A program egy gyönyörű és tényleg káprázatos introval kezdődik, mely után a szintén művészi kidolgozott menübe jutunk. Ezek azok a pozitívumok, melyek miatt ennyire erős százalékhöz juttattam a CD-t. A játékter viszonylag egyszerűbb. Választásunktól függően más és más formájú vízi jármű kerülhet irányításunk alá, s különböző fegyverekkel (melyeket felszedhetünk) irhatjuk az ugyancsak bádogdobozban ülő ellenfeleinket. Érdekességgé érdemes felmenni a felszínre, ugyanis ez a részlet is valami eszméletlen szépen lett megcsinálva. Maga a játék tehát egy egyszerű lövöldözős játék, bár ritkán láthatunk ilyesmit a víz alatt. Külön érdekesség, hogy osztott képernyőn a barátunkkal (vagy ellenségünkkel) is megmérkőzhetünk a különböző cethalak és más gazfickók ellen.

Bagó Péter

INDY 500

playstation



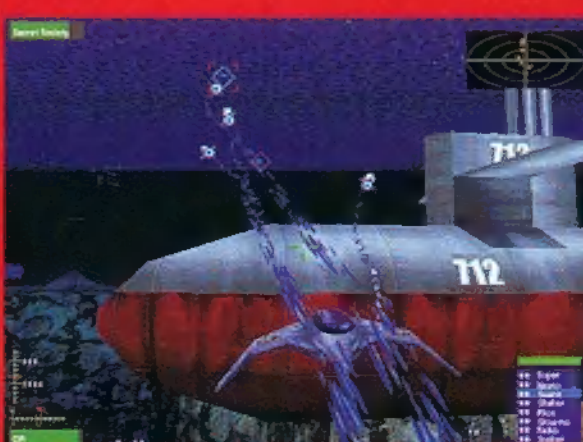
A mint megláttam ezt a játéknak nevezett valamit, erősen gondolkodóba estem, nem kéne-e bevezetni a Hónap Bukása rovatot, vagy valami hasonlót. Ez egyszerűen valami borzalom. A programban egy Indianapolis-i versenyt játszhatunk le a 3 választható pályán (micsoda mennyiség), amiből mondjuk 2-ben kanyarok is vannak. Persze az autók is elszívták a levegőt előlem (vagyis nem kaptam levegőt), hiszen mindösszesen 4 kemény darabot lehet választani. Kinézetük szerint pedig az égvilágon semmiben sem különböztek. Persze a mi esetünkben ez csak a kisebb baj forrása lett volna. Amint megpillantottam a képernyőn ennek a játéknak nevezett valaminek a grafikáját, egy picit elszégyelltem magamat. Hogy a fenébe lehet ilyen rosszat létrehozni? A pálya kidolgozása erősen megközelíti egy kovács IQ-ját, elképesztően ronda az a 2-3 vonal, amit odaraktak grafika címen. Legyen annyi elég, hogy a pálya kirajzolása menet közben elég gyatra, nem beszélve a hangokról, melyek aztán tényleg nevetségesek. Ezt nem vártam volna a JVC-től, még viccnek is rossz ilyet kiadni, szívből javasolom mindenkinek, hogy nagy ívben kerülje el!

Bagó Péter

70%



72%



30%



MEGA DRIVE

S N E S

GAME BOY

	Fogy. ár	Akciós ár
BELLES QUEST	7990.-	
ONSLAUGHT	6990.-	
OUTRUNNERS	5990.-	
SOCKET	7990.-	
PAL CARTRIDGE-OK		
AERO THE ACROBAT	5990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BOOGERMAN	7990.-	
BUBBLE & SQUEAK	5990.-	
CASTLEVANIA	7990.-	
CHESTER CHEETAH	5990.-	
DRAGON'S REVENGE	7990.-	
DYNAMITE HEADY	9990.-	
ECCO THE DOLPHIN 2	7990.-	
ECCO THE DOLPHIN	7990.-	
EX MUTNITS	6990.-	
FIFA 98	13990.-	
GARFIELD COUGHT IN THE ACT	9990.-	
LAND STALKER	8990.-	
UGHT CRUSADER	6990.-	
UON KING	9990.-	
MORTAL KOMBAT 2	7990.-	
MORTAL KOMBAT 3	9990.-	
NBA JAM TE	9990.-	
NBA LIVE 97	9990.-	
NHL 97	6990.-	
OTTIFANTS	8990.-	
PSYCHO PINBALL	7990.-	
REAL MONSTERS	7990.-	
RUGBY WORLD CUP 1995	7990.-	
SMURFS 2	11990.-	
SONIC 3D	9990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12990.-	9990.-
STAR TREK :DEEP SPACE NINE	12990.-	7990.-
STREETS OF RAGE II	9990.-	
SUB TERRANEA	8990.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	7990.-	
TOY STORY	9990.-	
VECTORMAN	9990.-	
WORMS	7990.-	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
BEST OF THE BEST C.K.	6990.-	
CRAZY CHASE	5990.-	
D FORCE	5990.-	
DOUBLE DRAGON V	9990.-	
F ZERO	5990.-	
FIRE POWER 2000	5990.-	
HARLEY'S ADVENTURE	5990.-	
HOLE IN 1 GOLF	5990.-	
KENDO RAGE	5990.-	
PHALANX	5990.-	
PUSH OVER	3590.-	
UNTOUCHABLES	5990.-	
X KALIBER 2097	8990.-	
PAL CARTRIDGE-OK		
ASTERIX	11990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BIG SKY TROOPER	11990.-	7990.-
BOOGERMAN	12990.-	
DONKEY KONG COUNTRY	14990.-	
FIFA 98	14990.-	
KILLER INSTINCT	6990.-	
KIRBY FUNPACK	14990.-	
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9990.-	
PILOT WINGS	6990.-	
PRIMAL RAGE	9990.-	
REAL MONSTERS	9990.-	
REVOLUTION X	12990.-	9990.-
SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI ISL	14990.-	
SUPER MARIO WORLD	7990.-	
SUPER TENNIS	6990.-	
TIMON & PUMBA	9990.-	
WEAPONLORD	12990.-	9990.-

	Fogy. ár	Akciós ár
GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	HIVJ	
CARTRIDGE-OK		
ADVENTURE ISLAND	6990.-	
ALADDIN	6990.-	
ANIMANIACS	6990.-	
ASTERIX & OBELIX	7990.-	
ASTERIX	6990.-	
BATMAN FOREVER	6990.-	
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-	
BIONIC COMMANDO	6990.-	
BUGS BUNNY 2	6990.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	6990.-	
CHASE HQ	6990.-	
CONTRA ALIEN WARS	6990.-	
DAFFY DUCK	6990.-	
DARKWING DUCK	7990.-	
DENNIS THE MENACE	6990.-	
DESERT STRIKE	6990.-	
DONKEY KONG LAND 2	7990.-	
DONKEY KONG LAND	6990.-	
DONKEY KONG	6990.-	
DOUBLE DRAGON II	6990.-	
DUCK TALES	6990.-	
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-	
FIST OF THE NORTHSTAR	5990.-	
FLINSTONES	6990.-	
GREMLINS 2	6990.-	
HERCULES	9990.-	
HOLME ALONE 2	7990.-	
HUNCHBACK OF NOTREDAME	9990.-	
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-	
IRONMAN XO MANOWAR	6990.-	
JAMES BOND 007	7990.-	
JUNGLE BOOK	6990.-	
JURASSIC PARK 2	7990.-	
JURASSIC PARK	6990.-	
KIRBY S PINBALL LAND	5990.-	
LION KING	8990.-	
LITTLE MERMAID	7990.-	
LOONEY TUNES	6990.-	
LUCKY LUKE	8990.-	
MEGA MAN II	7990.-	
MICKEY MOUSE DANGEROUS C.	7990.-	
MICRO MACHINES	6990.-	

MORTAL KOMBAT 3	7990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINBALL MANIA	5990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
PRIMAL RAGE	6990.-
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBIN HOOD	7990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS	6990.-
SPEEDY GONZALES	6990.-
SPIDERMAN X-MEN	6990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	8990.-
STREET RACER	6990.-
SUPER BATTLE TANK	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIOLAND 2	6990.-
SUPER MARIOLAND	5990.-
TALESPIR	7990.-
TARZAN	8990.-
TAZ MANIA	6990.-
TINY TOONS BABS BIG	7990.-
TINY TOONS MOUNTAIN MADNESS	7990.-
TINY TOONS WACKY SPORTS	7990.-
TMAGATCHI	7990.-
TRUE LIES	6990.-
WARIO LAND	6990.-
WARIO LAND II	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORMS	7990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-

ÚJGENERÁCIÓS KONZOL

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD HIVJ
SONY PSX+1 CONTROL PAD+DEMO CD HIVJ

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszonzeladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékaikat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonzeladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.

Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576-os** telefonszámunkat.

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért.

Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.



AZ INFOGRAMES HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY
Akcióáraink csak ezzel a szelvénytől együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosult!



576 KBYTE SHOP

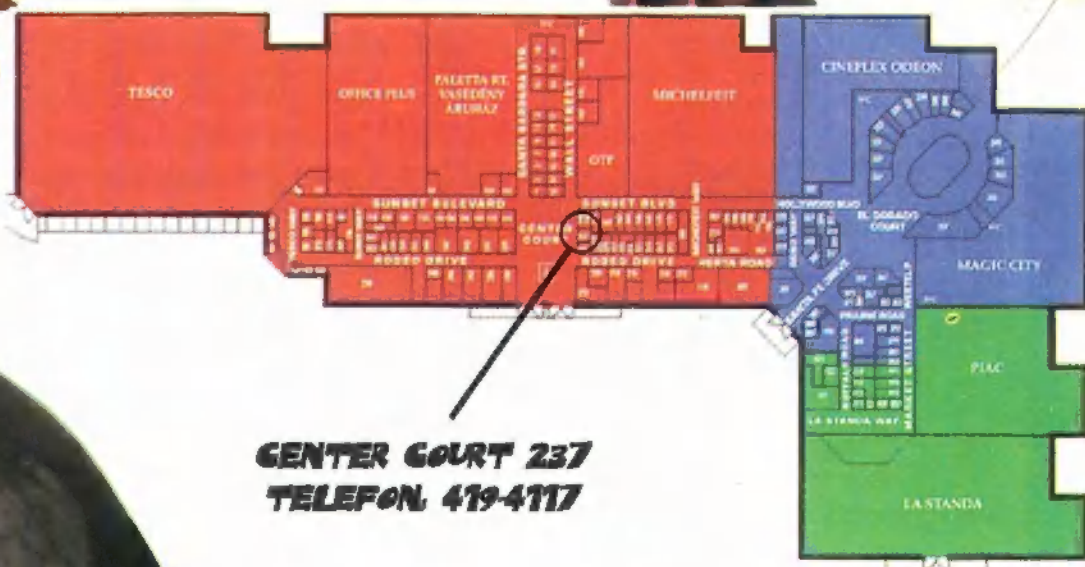
A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BÉRT!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

576 KBYTE A PÓLUSBAN IS!

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkúttnál)



CENTER COURT 237
TELEFON: 419-4117

